2

IL SIGNORE DEL FUOCO



unicorno

PAUL VERNON

librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi



Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

ISBN 88-7068-539-X
Titolo originale: «Unicorn Fatemaster Adventures - Fortress of the Firelord»
Prima edizione: HarperCollins Publishers Ltd.

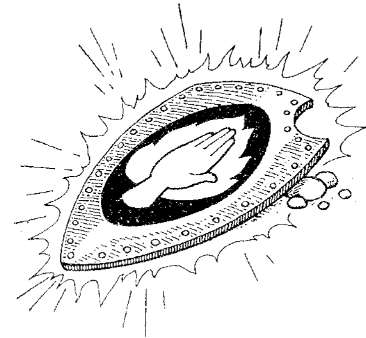
Illustrazione di copertina: Peter Andrew Jones

via San Francesco, 62 Tel. 040/637969 - 637763 Fax 637866
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

IL SIGNORE DEL FUOCO

PAUL VERNON

illustrato da Barrie Morton
e David Haig-Thomas
mappe di Paul Vernon
tradotto da Flavio Gregori



Edizioni E. Elle

RINGRAZIAMENTI

Ancora una volta devo ringraziare Gill Kenny per aver battuto a macchina il testo; Penny per aver controllato il testo e il gioco; Matthew, Baz e Bez per l'assistenza tecnica; Mike Cooper e Allen Hickling per i preziosi suggerimenti; e infine Janet e Lyn, a Hemel, per la loro pazienza e il loro spirito.

Paul Vernon,
dicembre 1985

A Joan e Andy per il biglietto,
e a Penny per l'orario.

INDICE



INTRODUZIONE

Dopo che hai lasciato la tua casa ai confini del Deserto del Nord, la tua prima impresa è stata quella di salvare la bella Lady Arowen dalle grinfie del malvagio stregone Zandabar e di Sir Roderick, fratello rinnegato del Barone di Drakensfeld. Grazie a te Lady Arowen è salva, ed ha potuto sposare il Duca di Romark, signore del paese confinante; così all'ultimo momento è stata evitata la guerra che suo padre, il Conte di Esgaron, aveva minacciato di muovere contro il Barone pensando che fosse stato lui a rapirla.

Le nozze fra Lady Arowen e il Duca di Romark sono state un avvenimento straordinario per tutti gli invitati, e specialmente per te, che eri l'ospite d'onore. I festeggiamenti sono andati avanti per giorni e giorni, e i giochi e i banchetti sono stati veramente memorabili (specialmente certi piatti che non avevi mai assaggiato prima; anzi, di cui non avevi nemmeno mai sentito parlare!).

Ci sono stati tornei, esibizioni di animali ammaestrati, di menestrelli, di saltimbanchi, di giocolieri e di funamboli di ogni sorta. Un menestrello addirittura ha cantato una ballata su di te, che hai salvato la bella Lady Arowen dalle grinfie del diabolico stregone Zandabar e dal malvagio Sir Roderick!

L'aspetto più piacevole dei festeggiamenti è stata naturalmente l'ammirazione e il rispetto che tutti gli invitati



ti hanno manifestato. Ma anche la ricompensa è stata tutt'altro che trascurabile: non ti basterebbero due carri per portarti dietro tutte le ricchezze di cui il Conte e il Duca ti hanno inondato, mentre dal Barone hai ricevuto tutte le terre e i castelli del fratello ribelle, Sir Roderick. Ma ora i festeggiamenti volgono alla fine, e il Conte e il Barone ti hanno chiesto ancora una volta di narrare dettagliatamente le tue avventure; specialmente alcune delle cose che ti sono capitate, e che a loro sembrano interessare particolarmente. I due nobili si crogiolano al pensiero delle tue imprese gloriose, mentre discutono dei loro affari di stato. Il Conte ad un certo punto ordina del vino speciale, mentre tu non badi più alla conversazione e guardi assorto dalla finestra...

"Quel maledetto Signore del Fuoco!" tuona il Conte, rispondendo ad una domanda del Barone. "Compie saccheggi e scorrerie senza che nessuno glielo impedisca. Non so più cosa fare! Ho mandato un'intera armata per assediare il suo castello; ma solo un quarto dei soldati sono tornati vivi, raccontando di aver visto tutt'a un tratto il terreno intorno a loro bruciare al comando del Signore del Fuoco. E non erano neanche arrivati a due leghe dal castello!"

"Così i suoi scagnozzi sono liberi di assalire e razziare le carovane di mercanti che passano sulle nostre terre".

"Ahimé, uno dei miei più valorosi capitani è stato catturato un mese fa, ed è morto in una di quelle sedute di tortura che il tiranno organizza per il suo sadico piacere" replica il Conte.

Il Barone riflette pensoso. Poi continua il suo discorso. "La Magia Nera del Signore del Fuoco è troppo potente per essere vinta dalle spade dei nostri soldati. Ma forse un cavaliere solitario, valente e ardito, e capace di usare la magia, potrebbe riuscire in un'impresa in cui gli eserciti hanno fallito. Sembra che l'unico modo di penetrare nella cittadella fortificata sia di farsi catturare. Già, ma una volta là dentro, come fare per distruggere la fonte del suo enorme potere? E dove potremmo trovare un eroe così coraggioso?..."

A queste parole, il Conte e il Barone si voltano verso di te con espressione di attesa.

Il favore dei nobili è così volubile: possono dare con la stessa facilità con cui possono prendere! E improvvisamente capisci che se vuoi goderti in pace le tue ricchezze, prima dovrai entrare nella fortezza del SIGNORE DEL FUOCO!



NOTA SU QUESTA AVVENTURA

Diversamente da molti altri librogame, questa serie non indirizza il giocatore su percorsi definiti, per cui sei libero di andare dove preferisci.
Per aiutarti a registrare i tuoi movimenti, troverai nei paragrafi più importanti la mappa del luogo in cui si svolge l'azione. Ti conviene riportare queste mappe - man mano che le incontri nei singoli paragrafi - nei fogli quadrettati che trovi alla fine del libro, dei quali sarà meglio fare alcune fotocopie: così potrai avere una visione d'insieme del percorso che stai seguendo.
Attenzione però: ti conviene usare la matita se vuoi disegnare la carta complessiva della zona, in questo modo potrai fare le correzioni che si renderanno via via necessarie.
Troverai le stanze che visiti sempre nello stato in cui le hai lasciate l'ultima volta (se ci sei stato); quindi ignora ogni riferimento a nemici, avversari, o mostri, se te ne sei già sbarazzato.
Per giocare hai bisogno di tre dadi a sei facce, di una matita, di qualche foglio di carta e di una gomma.
Forse non ti sarà sempre possibile avere i dadi con te quando deciderai di giocare. Per questo su ogni pagina del libro sono stampati tre dadi. Per usarli, sfoglia le pagine molto velocemente con il pollice. Fermati su una pagina a caso: ecco fatto il lancio dei dadi! Se le istruzioni dicono di lanciare un solo dado, allora tieni conto solamente del dado stampato a destra; se dicono di lanciarne due, tieni conto dei due dadi a destra.
Se hai già portato a termine con successo l'avventura del primo libro, puoi continuare a giocare con il tuo eroe. Altrimenti, il primo passo da compiere è la...



CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Quando crei un personaggio devi usare il registro di avventura che trovi alla fine del libro. Puoi scriverci a matita oppure farne delle fotocopie per le prossime avventure.

Per determinare il tuo PUNTEGGIO DI FORZA tira un dado e aggiungi 6: otterrai un risultato fra 7 e 12. All'inizio dell'avventura i tuoi PUNTI DI FORZA sono uguali al PUNTEGGIO DI FORZA, che resterà sempre uguale durante tutta l'avventura, mentre i PUNTI DI FORZA varieranno durante il procedere delle tue imprese; però non potranno mai superare il PUNTEGGIO DI FORZA. Ogni volta che avrai 10 o 11 PUNTI DI FORZA, il tuo BONUS DI ATTACCO sarà di +1; ed ogni volta che ne avrai 12 sarà di +2.
Ogni volta che i tuoi PUNTI DI FORZA scenderanno a 4 o 3, il tuo BONUS DI ATTACCO sarà di -1; mentre se scenderanno addirittura a 2 o meno di 2, il tuo BONUS DI ATTACCO sarà di -2.
Il tuo BONUS DI ATTACCO potrà essere incrementato dall'uso di armi magiche. Di ciò trovi una spiegazione esauriente più avanti, nella sezione sul combattimento.

Per determinare il tuo PUNTEGGIO DI AGILITÀ tira un dado e aggiungi 6: otterrai un risultato fra 7 e 12. All'inizio dell'avventura i tuoi PUNTI DI AGILITÀ corrisponderanno al PUNTEGGIO DI AGILITÀ, che resterà sempre uguale nel corso dell'avventura, mentre i PUNTI DI AGILITÀ varieranno a seconda del procedere delle tue imprese; però non potranno mai superare il PUNTEGGIO DI AGILITÀ. Ogni volta che avrai 10 o 11 PUNTI DI AGILITÀ, il tuo BONUS DI DIFESA sarà di +1; ed ogni volta che ne avrai 12, sarà di +2. Ma ogni volta che i tuoi PUNTI DI AGILITÀ scenderanno a 4 o 3, il tuo BONUS DI DIFESA sarà di -1; mentre se scenderanno addirittura a 2 o meno di 2, il BONUS DI DIFESA sarà di -2. Il tuo BONUS DI DIFESA può essere incrementato da un equipaggiamento magico. Di ciò troverai una spiegazione esauriente nella sezione sul combattimento.
In situazioni che richiedono doti di agilità, come scalare pareti di roccia, balzare al di là di precipizi, e così via, ti verrà chiesto di mettere alla prova la tua AGILITÀ. Tira due dadi e annota il risultato. Se questo è uguale o inferiore ai tuoi PUNTI DI AGILITÀ, ce l'hai fatta; altrimenti non ce la fai, e la prova è fallita. Allo stesso modo, in situazioni che richiedono doti di forza, ti sarà chiesto di mettere alla prova la tua FORZA. Tira due dadi e annota il risultato. Se questo è uguale o inferiore ai tuoi PUNTI DI FORZA, allora ce l'hai fatta; altrimenti non ce la fai, e la prova è fallita.

Per determinare il tuo PUNTEGGIO DI POTERE tira un dado e aggiungi 4 punti: otterrai un totale fra 5 e 10. All'inizio della tua avventura i PUNTI DI POTERE sono uguali al tuo PUNTEGGIO DI POTERE, che resterà sempre identico durante tutta l'avventura, mentre i tuoi PUNTI DI POTERE varieranno nel corso delle tue imprese; però non potranno mai superare il PUNTEGGIO DI POTERE. I PUNTI DI

POTERE vengono usati per lanciare gli incantesimi: troverai una spiegazione esauriente di tutto questo nella sezione sulla magia.

Questa volta dovrai iniziare l'avventura senza armi né armature, anche se più avanti potrai eventualmente trovarne qualcuna. All'inizio, tuttavia, dovrai affidarti esclusivamente alla tua intelligenza, alla tua astuzia, ai tuoi poteri magici, e alla tua abilità nel combattere.



COMBATTIMENTO

Il sistema di combattimento è congegnato in modo da favorire il giocatore, perché dopo tutto sei *tu* l'eroe di quest'avventura! Tuttavia combattere è un'occupazione pericolosa, e ogni volta che ci provi rischi la vita.

I BONUS DI ATTACCO, tuoi e del tuo avversario, dipendono dai PUNTI DI FORZA e dalla presenza di eventuali armi magiche. Quando tirerai i dadi, per vedere se colpisci il tuo avversario dovrai aggiungere il tuo BONUS DI ATTACCO al risultato. Se i tuoi PUNTI DI FORZA sono bassi puoi anche avere un BONUS negativo, che sottrae punti al risultato ottenuto ai dadi.

I BONUS DI DIFESA, tuoi e del tuo avversario, dipendono dai PUNTI DI AGILITÀ e dall'eventuale armatura. Quando tiri i dadi, per vedere se colpisci il tuo avversario dovrai sottrarre il suo BONUS DI DIFESA dal risultato ottenuto ai dadi; e così farà anche il tuo avversario quando cercherà di colpire te. Se i tuoi PUNTI DI AGILITÀ sono bassi, puoi anche avere un BONUS DI DIFESA negativo, che andrà così a sommarsi al risultato ottenuto ai dadi dal tuo avversario.

Ci sono inoltre diversi BONUS DI DIFESA forniti dall'eventuale equipaggiamento:

Cotta di maglia	+2
Armatura di cuoio	+1
Scudo	+1



Certe armature magiche hanno un BONUS DI DIFESA particolare, che ti verrà rivelato solo quando le scoprirai. Se un attacco ha successo, chi si difende subisce un danno. Il danno dipende dall'arma usata da chi attacca:

Ascia da guerra	5 PUNTI DI DANNO
Spada lunga	4 PUNTI DI DANNO
Spadino	3 PUNTI DI DANNO
Daga	2 PUNTI DI DANNO
Pugno	1 PUNTO DI DANNO

Nota: non puoi avere addosso più di uno scudo e di un'armatura, e non puoi portare più di tre armi per volta.

Le armi magiche aumentano il danno ricevuto o inflitto, ed i PUNTI DI DANNO inflitti dagli avversari che non hanno armi magiche verranno indicati volta per volta nel corso dell'avventura.

I PUNTI DI DANNO vanno sottratti dai PUNTI DI AGILITÀ o dai PUNTI DI FORZA di chi si difende. Quando vieni colpito puoi decidere tu se ridurre la FORZA oppure l'AGILITÀ, mentre i tuoi avversari subiranno una diminuzione dove hanno più punti.

Se i PUNTI DI FORZA o i PUNTI DI AGILITÀ vengono ridotti a zero, chi si difende perde i sensi. Se questo ti accade mentre stai combattendo contro un avversario sanguinario, non ti risveglierai mai più. In altri casi potresti ritrovarti imprigionato in qualche terrificante segreta, da cui tuttavia puoi sperare di riuscire a scappare.

In alcuni combattimenti avrai di fronte un gran numero di avversari, che però non potranno mai attaccarti in più di due alla volta. Tu invece li potrai attaccare soltanto uno alla volta.

I combattimenti avvengono nel seguente modo:

1. Tira due dadi;
2. aggiungi il tuo BONUS DI ATTACCO (se ce l'hai) al risultato dei dadi;
3. sottrai il BONUS DI DIFESA dell'avversario dalla somma ottenuta:
4. se il totale è uguale o maggiore di 9, sottrai i PUNTI DI DANNO inflitti al tuo avversario dai suoi PUNTI DI FORZA o dai suoi PUNTI DI AGILITÀ (dove i punti sono più alti) e ritorna al punto 1. Se il risultato è 7 o 8, sottrai i PUNTI DI DANNO inflitti al tuo avversario e vai al punto 5. Se il risultato è inferiore a 7, hai mancato il colpo e procedi direttamente al punto 5.
5. Tira due dadi (per ogni avversario che ti attacca);
6. aggiungi il BONUS DI ATTACCO dell'avversario al risultato dei dadi;
7. sottrai il tuo BONUS DI DIFESA (se ce l'hai) dalla somma (o dalle somme) ottenuta/e;
8. se il totale è uguale o superiore a 7, sottrai i PUNTI DI DANNO dai tuoi PUNTI DI FORZA, oppure dai tuoi PUNTI DI AGILITÀ, e correggi i tuoi BONUS, se necessario.
9. Se tu o il tuo avversario siete ancora vivi dopo il primo scontro, e se non decidi di fuggire, ritorna al punto 1.

Se lo desideri puoi sottrarti al combattimento. Quel che accade dopo dipende dal luogo in cui ti trovi e dal tuo avversario. Talvolta ti capiterà di fuggire disarmato; altre

volte potrebbe succederti di venire attaccato alle spalle, ed è anche probabile che tu ci possa lasciare la pelle. In alcune occasioni potrai subire un attacco di sorpresa, nel qual caso il combattimento inizierà a partire dal punto 5.

Esempio di combattimento

Rogo il Nano ha 9 PUNTI DI FORZA e 11 PUNTI DI AGILITÀ, indossa un'armatura di cuoio ed è armato di una piccola spada magica che gli dà un BONUS DI ATTACCO di +1 e infligge 4 PUNTI DI DANNO. Il suo BONUS DI ATTACCO è di +1 (grazie alla spada) e quello DI DIFESA è di +2 (+1 per l'armatura e +1 per i suoi 11 PUNTI DI AGILITÀ).

Rogo incontra un Goblin, che possiede 4 PUNTI DI FORZA e 8 PUNTI DI AGILITÀ, indossa un'armatura di cotta di maglia e possiede una spada corta, o spadino. Il BONUS DI ATTACCO del Goblin è di 0 e il suo BONUS DI DIFESA è di +2 (grazie alla cotta di maglia). Rogo attacca il Goblin e ottiene 9 ai dadi (punto 1). Aggiunge il +1 del suo BONUS DI ATTACCO (punto 2) e sottrae i +2 del BONUS DI DIFESA del Goblin (punto 3): il totale è 8. Rogo perciò infligge al Goblin 4 PUNTI DI DANNO (punto 4), che il Goblin deve sottrarre dai suoi PUNTI DI AGILITÀ (che sono maggiori dei suoi PUNTI DI FORZA). Il Goblin possiede ora soltanto 4 PUNTI DI AGILITÀ, perciò il suo BONUS DI DIFESA viene ridotto di 1 ed è di +1.

Il Goblin a sua volta attacca Rogo, tira i dadi e ottiene 12 (punto 5). Non ha alcun BONUS DI ATTACCO da aggiungere, ma deve sottrarre i +2 del BONUS DI DIFESA



dell'avversario: il risultato totale è 10, abbastanza alto per colpirlo. Il Nano infatti prende 3 PUNTI DI DANNO dal colpo ricevuto dalla corta spada del Goblin; decide di sottrarli dai suoi PUNTI DI FORZA, che vengono portati a 6 (punto 8).

Rogo decide che non è il caso di fuggire e continua a combattere: tira i dadi e ottiene 7 (punto 1). Aggiunge il suo BONUS DI ATTACCO, che è di +1 (punto 2), e sottrae al risultato ottenuto il BONUS DI DIFESA del Goblin, che adesso è di +1, ottenendo un totale di 7. Il Goblin perciò riceve altri 4 PUNTI DI DANNO, li sottrae dai propri PUNTI DI FORZA (i suoi PUNTI DI FORZA e DI AGILITÀ sono uguali). Il Goblin a questo punto non ha più nemmeno un PUNTO DI FORZA e perciò perde i sensi e stramazza ai piedi del Nano vittorioso.



MAGIA

Poiché conosci le arti magiche, ti vengono forniti alcuni incantesimi che potranno esserti molto utili. Lanciare un INCANTESIMO costa una certa quantità di PUNTI DI POTERE, e questo avviene nello stesso modo in cui usi i PUNTI DI FORZA o i PUNTI DI AGILITÀ durante i combattimenti.

I PUNTI DI POTERE sono anche usati per difendersi dagli incantesimi lanciati contro di te dai tuoi avversari. Quando un avversario usa un incantesimo contro di te, devi tirare un dado e aggiungere 1 punto al risultato. Se il totale è inferiore ai tuoi PUNTI DI POTERE attuali, l'incantesimo non ha alcun effetto su di te. Se il totale è uguale ai tuoi PUNTI DI POTERE, l'incantesimo non ha effetto, però i tuoi PUNTI DI POTERE vengono ridotti di 1. Se infine il totale è superiore ai tuoi PUNTI DI POTERE, l'incantesimo ha pieno effetto contro di te.

Lo stesso procedimento va seguito quando sei tu a lanciare un incantesimo contro un avversario. Gli avversari i cui PUNTI DI POTERE sono scritti fra parentesi non sono in grado di lanciare un incantesimo, ma possono sempre usare i loro PUNTI DI POTERE per difendersi dalla tua magia.

Gli incantesimi a te noti sono:

A. INCANTESIMI DI DIFESA

Sanare: quando lo usi su di te o su qualcun altro, ripristini 6 PUNTI DI FORZA oppure 6 PUNTI DI AGILITÀ. Quest'incantesimo, tuttavia, non può mai portare i PUNTI DI FORZA o di AGILITÀ al di sopra dell'iniziale PUNTEGGIO DI FORZA O AGILITÀ. Per usarlo devi investire 1 PUNTO DI POTERE.

Passi: quest'incantesimo fa sì che un rumore simile a quello provocato dai passi di un uomo si propaghi in un ambiente. Il rumore non è necessariamente solo di passi, può anche essere di voci, di risate, dello stropiccio di vestiti, di lamenti, e così via, a tuo piacere. Lo scopo di quest'incantesimo è di disorientare i tuoi inseguitori quando ti vuoi nascondere, in modo che i tuoi avversari corrano dietro ai rumori che puoi indirizzare verso un luogo lontano da te. Per lanciarlo devi investire 1 PUNTO DI POTERE.

Invisibilità: è un incantesimo che agisce sulle menti dei tuoi avversari, facendo sì che non possano vederti, mentre tu puoi vedere loro. Però possono sempre sentirti, toccarti o scontrarsi accidentalmente con te. Se ti impegni in un combattimento mentre sei INVISIBILE, il tuo BONUS DI DIFESA sarà incrementato di 2 punti per tutta la durata di quel combattimento. Ogni avversario che incontrerai dopo che l'incantesimo ha esaurito il suo effetto potrà vederti chiaramente, mentre il tuo BONUS DI DIFESA tornerà al valore precedente. Usare quest'incantesimo costa 2 PUNTI DI POTERE.



B. INCANTESIMI MISTI

Sesamo: quest'incantesimo aprirà porte chiuse a chiave, casse, forzieri, eccetera, anche nel caso in cui le serrature siano magiche, oppure le porte siano segrete o nascoste. Se le serrature contengono una trappola, però, questa scatterà anche quando usi l'incantesimo. Per poterlo lanciare devi investire 2 PUNTI DI POTERE.

Luce: quando usi quest'incantesimo su un oggetto, l'oggetto risplenderà luminoso, irradiando di luce l'ambiente in cui si trova. Si tratta di un incantesimo molto difficile da usare, che cessa di agire appena l'oggetto si muove o viene spostato. Quest'incantesimo costa 1 PUNTO DI POTERE.

Piede Volante: usando questo incantesimo su te stesso, potrai scalare pareti e pendii privi di appigli. Potrai perfino camminare sui soffitti! Lanciarlo costa 1 PUNTO DI POTERE. L'incantesimo farà sì che mani e piedi siano talmente appiccicosi da aderire alle superfici più scivolose. Appena hai le mani libere e i piedi ben poggiati a terra, ad esempio dopo aver compiuto una scalata o una discesa in un pozzo, l'incantesimo cessa di funzionare. Questo significa che se decidi di scendere lungo una parete a picco, per dare un'occhiata in giro e poi risalire al punto di partenza, dovrai fare ricorso a quest'incantesimo due volte, una per scendere ed una per salire.

Fluttuare: quest'incantesimo ha due possibili effetti:
1. Se lo usi quando non sei a contatto col terreno (ad esempio mentre stai cadendo in un precipizio), ti permette di fluttuare ed atterrare delicatamente, senza ricevere alcun danno dalla caduta.
2. Se lo usi mentre sei in acqua, ti permetterà di stare a galla come tu fossi un tappo di sughero, anche se stai trasportando un carico pesantissimo.

In entrambi i casi, usare quest'incantesimo costa 1 PUNTO DI POTERE.

C. INCANTESIMI DI ATTACCO

Sonno: ogni creatura contro cui usi quest'incantesimo cadrà in un sonno profondo, se non riuscirà ad evitarlo. Quando gli avversari sono addormentati, potrai allontanarti indisturbato, oppure derubarli, persino ucciderli. Per poter usare questo incantesimo devi tirare tre dadi: il risultato ottenuto rappresenta il numero di PUNTI DI AGILITÀ sottratti agli avversari che vuoi far addormentare. Ogni avversario che raggiunge 0 PUNTI DI AGILITÀ perderà i sensi; ma gli avversari i cui PUNTI DI AGILITÀ saranno uguali o superiori ad 1 continueranno a combattere con tutti i PUNTI DI AGILITÀ iniziali.
Facciamo un esempio: Rogo il Nano lancia SONNO contro tre Goblin, che possiedono ciascuno 4 PUNTI DI AGILITÀ. Il Nano tira i tre dadi e ottiene complessivamente 11: due Goblin perdono i sensi, ma il terzo continua a combattere con tutti i suoi 4 PUNTI DI AGILITÀ.
Usare quest'incantesimo costa 2 PUNTI DI POTERE.

Vade Retro Non-morto: quest'incantesimo può far sì che delle pericolose creature non-morte, come zombi, vampiri, mangiamorti, eccetera, ti lascino in pace e si



allontanino immediatamente. Se non possono allontanarsi, per un qualsiasi motivo, se ne staranno ferme e innocue. Però ti assaliranno immediatamente, se tu le attacchi dopo aver usato l'incantesimo.
VADE RETRO NON-MORTO funziona esattamente nello stesso modo di SONNO: tira tre dadi e sottrai il risultato complessivo dai PUNTI DI AGILITÀ dei non-morti. Per poterlo usare devi investire 2 PUNTI DI POTERE.

Saetta: se la scagli contro un avversario, costui riceverà una quantità di danno corrispondente al lancio di uno, due o tre dadi. Puoi usarlo soltanto contro un avversario alla volta, ma tutto il danno arrecato verrà comunque sottratto dai suoi PUNTI DI FORZA, sia che questi vengano ridotti a 0 o no. Per scagliarlo devi investire 1, 2 o 3 PUNTI DI POTERE, a seconda della potenza della SAETTA che vuoi scagliare e del relativo danno che vuoi infliggere.

Gli incantesimi sono preziosi e devono essere usati con estrema parsimonia. I PUNTI DI POTERE che perdi possono essere recuperati con una notte di pieno riposo (i PUNTI DI POTERE vengono riportati all'iniziale PUNTEGGIO DI POTERE), oppure grazie ad alcune pratiche di Magia Bianca.
Però bada che durante la tua avventura avrai pochissime possibilità di trascorrere una notte di sonno ininterrotto; e quando avrai usato tutti i tuoi PUNTI DI POTERE, non solo non potrai lanciare incantesimi, ma non potrai nemmeno difenderti da quelli lanciati dagli avversari.
Lanciare gli incantesimi richiede molta concentrazione, il che è difficile durante il combattimento. Se desideri

farlo mentre combatti, devi partire dal punto 5. Se non ricevi alcun danno dall'avversario, allora l'incantesimo funzionerà. Se invece il tuo avversario ti colpisce, l'incantesimo verrà lanciato in modo maldestro o incompleto; perciò non avrà alcun effetto, ma tu perderai comunque i PUNTI DI POTERE che devi investire per usarlo.

Esempio di magia durante un combattimento
Rogo il Nano inizia a combattere contro un lupo mannaro, e scopre che le sue armi non possono nulla contro il mostro. Perciò decide di lanciare una SAETTA da due dadi. Inizia il suo combattimento dal punto 5: tocca al lupo mannaro cercare di colpire Rogo, e così infatti succede. Rogo quindi riceve 4 PUNTI DI DANNO dal colpo del lupo mannaro e perde i 2 PUNTI DI POTERE necessari per l'incantesimo, che è andato a vuoto. Nel turno successivo il lupo mannaro ottiene due punti, non colpisce Rogo, che può lanciare la SAETTA. Il lupo mannaro cerca di difendersi dall'incantesimo (ha 3 PUNTI DI POTERE), ma ottiene 4 ai dadi, cosicché l'incantesimo lo colpisce in pieno. Rogo fa 9 con i due dadi, e poiché il lupo mannaro ha 7 PUNTI DI POTERE cade a terra incenerito e ridotto ad un mucchietto di carbone.

AVVERTENZA

In questa avventura ci sono molti pericoli da superare ed è possibile che nei primi tentativi il tuo personaggio ci lasci le penne. Se è così, devi ogni volta usare una nuova mappa e crearti un personaggio nuovo. Ci sono molte strade per entrare nell'avventura vera e propria, quindi non è detto che tu debba ripercorrere i tuoi passi per iniziarne una nuova.
La tua avventura inizia dal paragrafo **1**.



1

Ti sei procurato un mascheramento adatto, e ti sei unito ad una carovana di mercanti il cui percorso costeggia i territori del Signore del Fuoco. Finora non è accaduto alcun imprevisto, anzi ti stai addirittura chiedendo perché mai ti sei imbarcato in questa impresa. Stare in sella è molto faticoso, ma a dire il vero questo viaggio, già il quarto, è stato allietato dalla presenza di Farak, un mercante dalla carnagione olivastra (viene dal Sud) che sembra possedere una riserva inesauribile di storielle e aneddoti.
Nei giorni scorsi vi siete inoltrati proprio nella zona in cui la gran parte delle carovane è sparita. Ma ora siete già lontani, e ancora una volta non è successo niente di interessante...
Improvvisamente davanti alla testa della colonna si sprigiona una muraglia di fuoco, e un'orda di Orchi sbuca dal bosco che costeggia la strada, assalendovi con grida disumane. Gli Orchi hanno degli scudi con al centro un emblema che rappresenta una mano sollevata su uno sfondo di fiamme. Ti accingi a combattere, ma presto sei sopraffatto da una stanchezza irresistibile. Cerchi di radunare tutte le tue forze per non lasciarti andare, ma gli occhi ti si chiudono su un'ultima visione: la smorfia trionfante di Farak, che solleva su di te una mano avvolta dalle fiamme.
Se ti eri travestito da mercante vai al **70**.
Se ti eri travestito da guardia carovaniera vai al **139**.
Se ti eri travestito da scriba vai al **208**.
Se ti eri travestito da carrettiere vai al **277**.



2

Non hai problemi ad aprire la porta.
Se hai preso la porta nord vai al **409**.
Se hai preso la porta ovest vai al **295**.
Se hai preso la porta est vai al **325**.
Se hai preso la porta sud-est vai al **371**.
Se hai preso la porta sud-ovest vai al **404**.

3

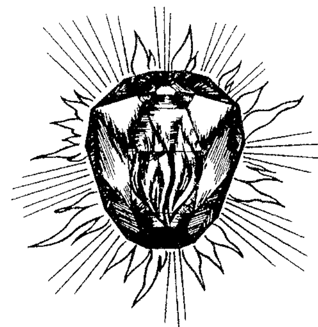
In una sacca appesa a una sella trovi una daga. Annotala sul registro di avventura.
Tira due dadi. Se il risultato è dispari, la tua ricerca viene interrotta dall'arrivo di un Orco. Prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **249**.
Se il risultato è pari vai al **428**.
Se invece sei tornato a questo paragrafo dopo aver sconfitto l'Orco, lo perquisisci trovando qualcosa di interessante: un'armatura di cuoio, una spada corta e 2 Dobloni d'oro. Se vuoi prendere qualcosa, annotalo nel registro di avventura e vai al **428**.

4

Il pavimento intorno al pozzo è liscio e molto scivoloso. Probabilmente viene usato da anni e anni, forse come discarica.
Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se non ce la fai vai al **40**.
Se ce la fai, non scivoli sul terreno infido. Sarebbe stato un guaio, perché ti trovi ai bordi di un precipizio, in fondo al quale bolle una massa di lava rovente. Vai al **169**.

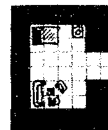
5

Se possiedi la Gemma di Fuoco vai al paragrafo **83**.
Altrimenti vai al **123**.



6

Ti trovi in una stanza ben ammobiliata. Ci sono un letto, un divano, alcune sedie e un tavolino, sul quale sono appoggiati un fiasco di vino e un grosso quarto di carne. Prendi queste provviste e annotale sul tuo registro di avventura.



Se ti metti a cercare qualcosa di valore nella stanza vai al **128**.
Se ti fermi qui dentro a dormire, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **388**.
Se esci dalla stanza vai al **240**.



7

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ. Se ce la fai riesci ad aprire la botola e ad attraversarla indenne, anche se immediatamente dopo la porta si chiude alle tue spalle con uno scatto. Vai al **19**.

Se non ce la fai la botola non si apre, tu perdi la presa sul muro, oppure il tuo incantesimo PIEDE VOLANTE si esaurisce. Ricevi perciò 3 PUNTI DI DANNO a causa della caduta e vai al **495**.

8

Se usi INVISIBILITÀ per sgattaiolare oltre gli Orchi, vai al **79** se vuoi salire le scale, oppure al **114** se vai verso la botola.

Se usi INVISIBILITÀ per attaccare gli Orchi vai al **44** e continua a combattere.

Se usi PASSI, quest'incantesimo funzionerà soltanto se sei già INVISIBILE. Se lo sei, gli Orchi si allontaneranno per seguire i rumori, mentre tu vai al **233**. Altrimenti, vai al **44** e continua a combattere.

Gli INCANTESIMI MISTI e VADE RETRO NON-MORTO non hanno alcun effetto in questa circostanza. Perciò vai al **44** e continua a combattere.

Tutti gli altri incantesimi funzioneranno come al solito. Torna al **44** per vedere quali sono gli effetti del tuo incantesimo e continua a combattere.

9

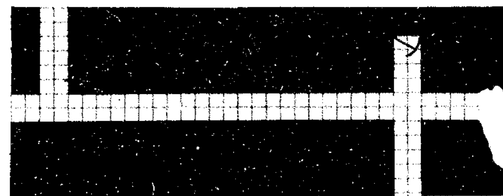
L'armatura è magica, e aggiungerà 3 punti al tuo BONUS DI DIFESA (e non i soliti 2 punti delle armature normali), quando la indosserai. Questo BONUS non viene condizionato da un'eventuale perdita di PUNTI DI AGILITÀ.



Prendi nota di questa preziosa armatura sul registro di avventura e torna all'ultimo paragrafo che ti eri segnato.

10

Ti trovi ad un incrocio fra quattro stretti corridoi. In fondo al corridoio che conduce ad ovest c'è un altro bivio, dove confluisce un corridoio che proviene da nord. Ad est invece il corridoio pare sfociare in una specie di caverna; da sud proviene un rumore di acqua che scorre, mentre a nord il corridoio è chiuso da una robusta porta di legno.



Se vuoi proseguire verso nord, prendi nota di questo paragrafo e vai al **483**.

continua



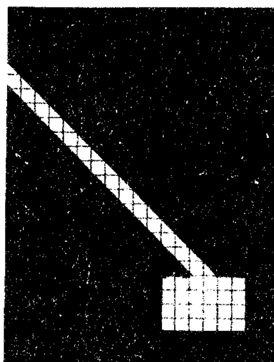
Se prosegui verso sud vai al **354**.
Se prosegui verso est vai al **52**.
Se prosegui verso ovest vai al paragrafo **87**.

11

Metti alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai vai al **240**.
Se non ce la fai, chiudi la porta, ma questa scricchiola fastidiosamente. Vai al paragrafo **88**.

12

Ti trovi in una stanza dalle pareti di pietra e con il pavimento coperto di paglia. C'è un'uscita verso un corridoio che conduce verso nord-ovest.



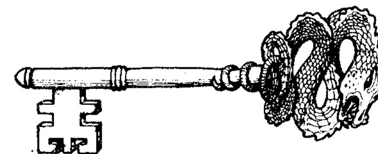
Se ti metti a cercare una porta segreta vai al **357**.
Se ti fermi a dormire qui, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al paragrafo **85**.
Se prendi il corridoio verso nord-ovest vai al **432**.

13

Prendi in mano la caraffa, che è un bell'esempio di lavorazione artigianale, e ne noti le pregevoli incisioni; poi alzi il coperchio e annusi il vino...
Se vuoi prenderti la caraffa e le coppe, annotali nel tuo registro di avventura. Torna al paragrafo **225**.

14

L'Orco fa per prendere le chiavi e si accorge che non ci sono più. Allora afferra la spada e ti guarda fisso negli occhi.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **499**.
Se attacchi l'Orco, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **249**.
Se decidi di restituirgli le chiavi, dicendo che non sai come te le sei trovate in tasca, vai al **49**.
Se sei tornato a questo paragrafo dopo avere sconfitto l'Orco, puoi perquisirne il cadavere. C'è qualcosa di interessante: un'armatura di cuoio, una spada corta e, nel suo borsellino, 2 Dobloni d'oro. Se vuoi prendere qualcosa annotalo nel registro di avventura e vai al **372**.



15

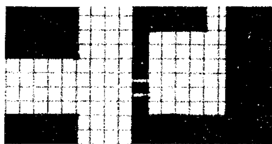
Se Malgar è uscito dalla stanza seguendo i tuoi PASSI, mentre tu sei INVISIBILE, allora vai al **280**.
Altrimenti la piccola chiave di Malgar è quella giusta per aprire questa serratura. Lo scrigno contiene quattro



grosse gemme dal valore di 30 Dobloni d'oro ciascuna. Se le vuoi prendere, annotale sul tuo registro di avventura e vai al **366**.

16

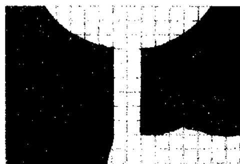
Non ci sono porte segrete, ma scopri due spioncini nella parete est del corridoio che conduce da nord a sud. Ne



approfitti per darci una sbirciatina. Dall'altra parte c'è una cella, e anche quattro Orchi che hanno appena suonato l'allarme! Vai al **39**.

17

Ti trovi all'estremità sud di un corridoio che porta da nord a sud. A nord il corridoio si allarga in una camera circolare, mentre a sud entra in un'ampia caverna ben illuminata. Qui dentro c'è il Dragone che hai già incontrato prima, e che ancora una volta sta facendo la pennichella.



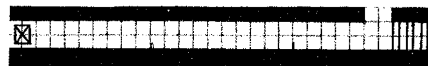
Se decidi di proseguire verso nord, vai al **466**.
Se attraversi la caverna ignorando il Dragone e ti dirigi verso l'uscita che sta a sud-est, vai al **361**.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **246**.
Se estrai la tua arma e attacchi il Dragone mentre sta ancora dormendo, vai al **286**.
Se cerchi di rubare parte del tesoro del Dragone mentre il bestione sta dormendo, vai al **328**.

18

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai vai al **467**.
Se non ce la fai vai al **398**.

19

Ti trovi in un corridoio di pietra che porta da est ad ovest. A est il corridoio termina con una scalinata che conduce verso il basso. Ai tuoi piedi c'è una botola, ma il solo modo di aprirla pare essere quello di mettersi in piedi sopra di essa.



Se decidi di proseguire verso ovest vai al **55**.
Se decidi di proseguire verso est vai al **417**.
Se cerchi di aprire la botola vai al **78**.

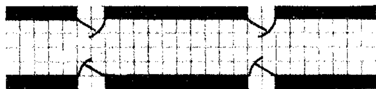
20

Tira due dadi. Se il risultato è pari, allora le guardie ti credono e ti lasciano passare dal cancello. Vai al **342**.
Se il risultato è dispari, le guardie non credono al tuo racconto e ti attaccano. Vai al **451** e inizia a combattere dal punto 5.



21

Ti trovi in un corridoio che conduce da est a ovest. Ci sono due porte sia nella parete a nord che in quella a sud, e nessuna è chiusa a chiave. A est il corridoio termina in un altro passaggio che va da nord a sud.



Se decidi di uscire da una porta a nord vai al **105**.
Se decidi di uscire da una porta a sud vai al **182**.
Se decidi di proseguire verso ovest vai al **244**.
Se decidi di proseguire verso est vai al **159**.

22

Ti batti con tutte le tue forze; ma non ce la fai a districarti dalla morsa letale delle alghe, che piano piano ti trascinano inesorabilmente verso il fondo, mentre l'acqua ti soffoca in gola un ultimo rantolo... Vai al **321**.

23

Colpisci Farak con un fendente ben assestato, ma purtroppo non mortale. Vai al **258**.

24

Vieni svegliato di soprassalto da una secchiata d'acqua gelida. Ti guardi intorno: sei nel bel mezzo dell'arena, e due lupi feroci stanno per saltarti addosso e sbranarti! Adesso sei troppo debole per usare un incantesimo. Vai al **321**.

25

Il vecchio ti sputa in faccia e, furente, rimette la pietra al suo posto. Ti metti a picchiettare ancora una volta sulla pietra, ma il vecchio ti ignora. Devi tornare all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

26

Sei a metà di un camminamento, in cima al muro fra la torre d'ingresso e una delle torri d'angolo a sud della corte del castello. Ad entrambe le estremità del passaggio c'è una porta. Sul tetto della prigione scorgi le ombre minacciose di alcune guardie.



Se decidi di entrare nella prigione vai al **158**.
Se decidi di entrare nella torre vai al **377**.
Se fai un salto giù dal muro vai al **62**.
Se decidi di usare FLUTTUARE prima di saltare dal muro, vai al **95**.

27

La cassa magica ti stringe forte il braccio, perciò non riesci a scappare. Vai al **482** e continua a combattere dal punto 5.

28

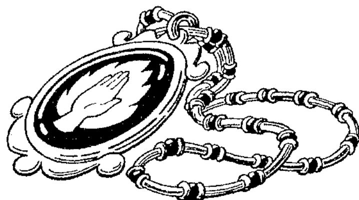
Appena tocchi la porta senti un forte stridio. Un enorme blocco di pietra sta per caderti sulla testa!



Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai vai al **68**.
Se non ce la fai vai al **106**.

29

In preda al panico cerchi di trovare un pannello segreto, o qualche altro modo per riattivare lo specchio teletrasportatore. Ma non ce la fai, e con un lampo di lucidità ti rendi conto che la chiave giusta è proprio l'amuleto che Grogarak si è portato via!
Ti volti, e scopri che la lava sta uscendo dal pavimento tagliandoti ogni via di fuga.
Ti puoi consolare al pensiero di avere distrutto per sempre il potere del Signore del Fuoco. Purtroppo non sopravviverai abbastanza per raccontarlo agli altri...
Vai al **321**.



30

Metti alla prova la tua FORZA.
Se ce la fai vai al **409**.
Altrimenti vai al paragrafo **89**.

31

Badare alla stalla non è poi così male, dopo tutto, almeno ricevi un pasto caldo ogni giorno. Ma non sei ancora riuscito a raggiungere l'obiettivo della tua missione. La porta che dalla corte conduce dentro la parete rocciosa è guardata a vista, e di notte tu vieni rinchiuso in una cella alla base della torre. Inoltre non possiedi più né armi né armatura, che ti hanno tolto il primo giorno che sei stato imprigionato (annotalo nel registro di avventura).
I cancelli del muro sud della corte del castello vengono aperti quotidianamente per fare entrare le derrate, trasportate dagli schiavi sotto l'occhio attento degli Orchi guardiani, che son sempre pronti a metter mano alle loro fruste per accanirsi su quei poveretti.
Se decidi di lasciar perdere la tua missione e di scappare dalla fortezza passando da questi cancelli, vai al **66**.
Se cerchi invece di scappare dalla cella durante la notte, per poi continuare la tua avventura, vai al **101**.
Se decidi di aspettare l'evolversi degli eventi vai al **140**.

32

Le porte sono ben chiuse a chiave.
Se decidi di provare ad aprirle con SESAMO, vai al **110**.
Se vuoi provare ad aprirle con una chiave, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **192**.
Se cerchi di abbattere la porta a spallate, vai al **126**.
Se torni al centro del magazzino vai al **242**.

33

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai vai al **488**.
Se ti va male, alcuni Orchi entrano nella stanza, la perquisiscono e ti trovano. Vai al **318**.

34

Entri in una piccola camera, che ha soltanto un'entrata. In una nicchia nel muro è appoggiata una grossa pietra, che risplende di un'abbagliante luce rossastra (si tratta della Gemma del Fuoco), mentre in un angolo è appoggiato uno scudo molto ben lavorato. Prendi con te la Gemma e annotala nel registro di avventura.



Se vuoi dare un'occhiata allo scudo, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **176**.
Se lasci perdere lo scudo e torni verso il Serpente di Fuoco, vai al **211**.
Se decidi di prendere con te lo scudo prima di tornare dal Serpente di Fuoco, vai al **351**.

35

Devi mettere alla prova la tua FORZA.
Se ce la fai, la porta si apre e tu capitomboli in una stanza. Vai al **443**.
Se non ce la fai ricevi 2 PUNTI DI DANNO per il dolore che senti alla spalla, e poi torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

36

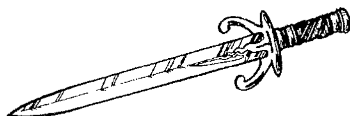
Il Campione degli Orchi entra nell'arena. Lo riconosci: è uno degli scagnozzi del Signore del Fuoco, uno di quelli che stavano accanto a lui nel palco. L'Orco



indossa una possente cotta di maglia ed impugna una lunga spada. Ad un certo punto il bestione si volta verso il palco del Signore del Fuoco e gli s'indirizza con queste parole: "Ave Signore, *morituri te salutant*!"
Poi si volta verso di te e si lancia all'attacco.
Vai al **403** ed inizia a combattere.

37

Metti alla prova la tua FORZA.
Se ce la fai vai al **440**.
Se non ce la fai ricevi 2 PUNTI DI DANNO dall'urto e vai al **398**.

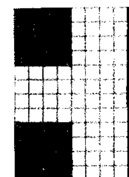


38

Metti alla prova la tua AGILITÀ.
Se non ce la fai vai al **288**.
Se ce la fai riesci a rubare la chiave. Prendi nota della chiave ("Chiave del cancello") nel tuo registro di avventura e vai al **342**.

39

Sei ad un trivio, dove un corridoio che proviene da ovest confluisce in un altro corridoio che conduce da nord a sud.
Da nord proviene il rumore tambureggiante di un gran numero di Orchi in marcia, che sembrano farsi sempre più vicini.



Se vuoi dartela a gambe giù per il corridoio verso sud, vai al **318**.
Se decidi di battere in ritirata nel corridoio verso ovest, vai al **334**.
Se ti volti e vai incontro ai tuoi inseguitori, recati al paragrafo **158**.

40

Scivoli giù nel pozzo! Stai precipitando in un'enorme caverna, un calderone sul cui fondo ribolle una massa di lava ardente, e il caldo si fa così soffocante che perdi i sensi. Per fortuna non sentirai il dolore quando affonderai in quel magma! Vai al **321**.

41

Tutti gli INCANTESIMI DI ATTACCO funzionano come sempre, però qui dentro ci sono troppi uccelli perché abbiano un effetto reale. Vai al **123**.
Gli INCANTESIMI DI DIFESA non hanno nessun effetto in questa situazione, a causa dell'eccessiva oscurità di



questa caverna, anche se SANARE funziona come al solito. Vai al **123**.

Gli INCANTESIMI MISTI non funzionano in questa situazione, eccetto LUCE. Vai al **123**. Ma se usi LUCE vai al paragrafo **83**.

42

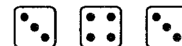
Se sei già scappato una volta dalle celle degli schiavi, vai al **24**.

Altrimenti, ti risvegli da un incubo spaventoso per ritrovarti in uno ancor più terribile, ma vero! Hai i piedi legati a dei ceppi di legno, e sei coperto soltanto da un sudicio perizoma: ti hanno portato via ogni cosa: prendine nota sul registro di avventura.

Il Signore del Fuoco sta facendo ampliare gli alloggi degli Orchi, e tu sei diventato uno degli schiavi impiegati in questo massacrante lavoro. Gli Orchi ti danno un piccone (che se usato in combattimento procura 2 PUNTI DI DANNO) per scavare nella roccia viva del cuore della montagna, in cui è stata ricavata la fortezza del Signore del Fuoco. Ogni giorno sarai costretto a questo supplizio sotto gli occhi e le frustate degli Orchi di guardia. Hai notato che ci sono soltanto tre guardie a controllare gli schiavi, che sono però ben equipaggiate con una robusta armatura e possono chiamare i rinforzi, che non sono lontani. Scappare è dunque praticamente impossibile.

Nei pochissimi momenti di riposo tu e gli altri schiavi ricevete pane raffermo e acqua. Il pasto è così misero che devi lottare con gli altri schiavi per ogni briciola.

Di notte ti incatenano le braccia alla roccia, e dormire



è quasi impossibile per il continuo lamento degli altri schiavi, distrutti da mesi e anni di torture...
Vai al **129**.

43

Devi mettere alla prova la tua FORZA.
Se ce la fai vai al **7**.
Se non ce la fai, mentre stai scalando il muro scivoli e cadi a terra. Ricevi 2 PUNTI DI DANNO e vai al **495**.



44

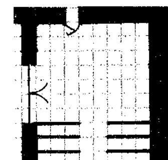
Due ORCHI, ciascuno dei quali possiede:

8 PUNTI DI FORZA	11 PUNTI DI AGILITÀ
0 BONUS DI ATTACCO	+1 BONUS DI DIFESA
3 PUNTI DI DANNO	0 PUNTI DI POTERE

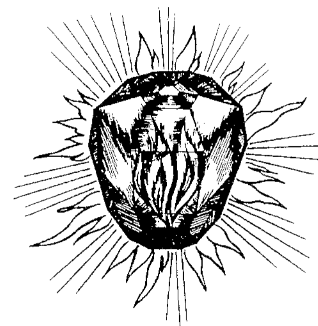
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al paragrafo **8**.
Se vuoi dartela a gambe vai al **158**.
Se sconfiggi gli Orchi vai al **197**.
Se perdi i sensi vai al **363**.

45

Tira due dadi. Se il risultato è dispari, battendo sul muro hai attirato l'attenzione di un Orco. Prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **249**.
Se il risultato è pari, invece, riesci a trovare una porta segreta nella parete nord. La porta non è chiusa a chiave.



Se sei ritornato a questo paragrafo dopo aver sconfitto l'Orco, gli trovi addosso un'armatura di cuoio, una spada corta e, nel borsellino, due Dobloni d'oro. Se vuoi prenderti qualcosa, annotalo sul registro di avventura.
Se decidi di passare dalla porta segreta vai al **203**.
Altrimenti torna al **428**.

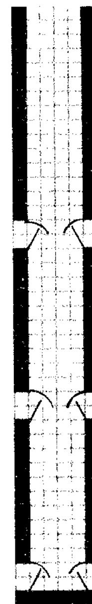


46

Mentre stai lì a meditare su cosa fare, un Orco esce da una delle porte nel corridoio che conduce a sud. Vedendoti, si lascia scappare un grido di sorpresa, ma subito dopo dà l'allarme ed estrae la spada. Da dietro



le porte giunge un rumore di passi frettolosi: sono gli altri Orchi, richiamati dall'allarme.



Se vuoi dartela a gambe vai al **204**.
Se attacchi l'Orco vai al **158**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **273**.

47

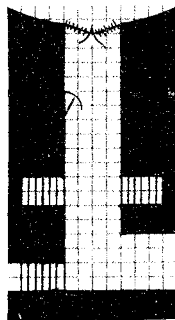
Il Signore del Fuoco ride a crepapelle e batte le mani. "Ah, ah, e tu ti rifiuteresti di batterti?"
A questa osservazione capisci che i tuoi avversari non hanno la possibilità di rifiutarsi di combattere: infatti dietro di te si apre una griglia, dalla quale balzano fuori



due ferocissimi lupi. Sei attaccato di sorpresa: vai al **254** e inizia a combattere dal punto 5.

48

Ti trovi alla base di una rampa di scale, accanto ad un corridoio che va da nord a sud. A nord il corridoio è sbarrato da due inferriate, a guardia delle quali ci sono due Orchi che, seduti su una panca, parlottano tra loro. Poco prima delle sbarre e degli Orchi, nella parete occidentale, c'è una porta. Di fronte a te, sull'altro lato del corridoio c'è una seconda scalinata, che sale verso l'alto. A sud il corridoio svolta in un altro corridoio verso est.



Se decidi di salire la rampa di scale su cui ti trovi ora, vai al **260**.
Se attraversi a carponi il corridoio per poi prendere la scalinata di fronte a te, vai al **163**.
Se lanci un incantesimo contro gli Orchi, scrivine il nome e vai al **71**.
Se decidi di attaccare gli Orchi vai al **148**.

Se strisci lungo il corridoio verso gli Orchi, vai al **191**.
Se strisci lungo il corridoio verso sud, per allontanarti dagli Orchi, vai al **202**.

49

L'Orco ti attacca lo stesso. Prendi nota del numero di questo paragrafo, vai al **249** e inizia a combattere dal punto 5.
Se sei ritornato a questo paragrafo dopo aver sconfitto l'Orco, gli trovi addosso un'armatura di cuoio, una spada corta e, nel suo borsellino, due Dobloni d'oro. Se vuoi prendere qualcosa, annotalo sul registro di avventura e vai al **372**.

50

Mentre scavi fai un po' di rumore, e svegli gli altri prigionieri. Questi gridano, dapprima sorpresi e poi arrabbiati, perché stai cercando di scappare senza dar loro la possibilità di venir via con te. Tutta quella confusione attira naturalmente l'attenzione delle guardie, che accorrono immediatamente e hanno facilmente la meglio su di te. Infatti ti colpiscono e ti fanno perdere i sensi...
Quando ti svegli, ti rendi conto che ti hanno incatenato un'altra volta. Vai al **135**.

51

Purtroppo l'incantesimo esaurisce il suo effetto prima che tu raggiunga il fondo. Vai al **111**.

52

Segui il corridoio ed entri nella caverna. Qui dentro ci sono due uscite, una ad ovest ed una a nord. Nel bel mezzo della caverna c'è uno strano, misterioso serpente, con la testa di uomo e completamente circonfuso da una strana fiamma color cremisi. Con tua gran meraviglia il serpente si mette a parlare. "Suppongo che il Signore del Fuoco ti abbia mandato qui per i suoi preziosissimi ciondoli. Non è così?"

Se gli rispondi di sì vai al **351**.
Se gli rispondi di no vai al **384**.
Se attacchi il serpente vai al **419** ed inizia a combattere.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **453**.
Se vuoi dartela a gambe vai al **419** e scegli l'opzione della fuga.

53

La porta si spalanca e tu entri nella stanza. Ma da un letto si alza di scatto un gigantesco Orco per attaccarti. Vai al **403** e inizia a combattere dal punto 5.

54

GLADIATORE DISARMATO:

5 PUNTI DI FORZA	5 PUNTI DI AGILITÀ
0 BONUS DI ATTACCO	0 BONUS DI DIFESA
1 PUNTO DI DANNO	0 PUNTI DI POTERE

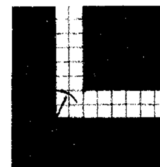
Se vuoi usare un incantesimo contro il Gladiatore, scrivine il nome e vai al **455**.
Se sconfiggi il Gladiatore vai al **236**.



Se perdi i sensi, dopo un po' di tempo ti risvegli di fronte al Signore del Fuoco. Vai al **363**.

55

Ti trovi alla confluenza fra un corridoio che proviene da nord ed uno che proviene da est. Ad ovest, nel muro del corridoio, c'è una robusta porta di legno. Ad est ci sono alcuni scalini, passati i quali il corridoio prosegue a perdita d'occhio. Lungo il corridoio che conduce verso nord ci sono alcune porte.



Se prosegui verso nord vai al **143**.
Se ti metti a cercare una porta segreta nel corridoio verso nord, vai al **171**.
Se prosegui verso est vai al **78**.
Se cerchi una porta segreta nel corridoio verso est, vai al **157**.
Se vuoi passare dalla porta che conduce ad ovest, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **345**.

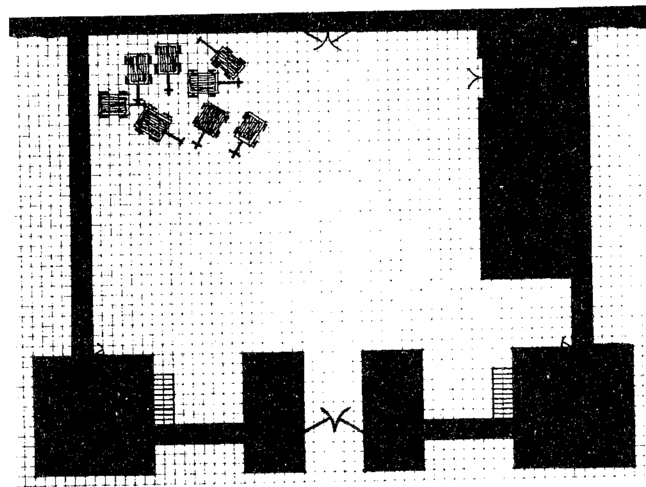
56

Ti trovi all'estremità nord di un cortile, vicino a due grandi cancelli di ferro. Si tratta probabilmente dell'ingresso alla fortezza vera e propria.



Nell'angolo nord-ovest del cortile ci sono alcuni carri, sparpagliati qua e là, mentre all'angolo nord-orientale c'è un edificio lungo e basso, molto probabilmente la stalla.

A sud, infine, c'è una cancellata sovrastata dalla torre d'ingresso, posta fra due torri di guardia più alte.



Se ti dirigi verso la parte sud del cortile, vai al **395**.

Se vai a dare un'occhiata ai carri, vai al paragrafo **422**.

Se decidi di dare un'occhiata alla stalla, vai al **456**.

Se decidi di usare SESAMO per aprire le porte a nord, vai al **342**.

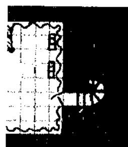
Se vuoi cercare di abbattere a spallate le porte a nord, vai al **158**.

Se decidi di aprire le porte con una chiave, vai al **91**.



57

Lo specchio sulla parete orientale è attaccato a due cardini. Maneggiandolo un po', finalmente lo riesci a rimuovere. Dall'altra parte c'è una scala a chiocciola che conduce in basso.



Se decidi di scendere giù per le scale, vai al **227**.
Altrimenti vai al **366**.

58

L'incantesimo funziona alla perfezione, ma con tua grande sorpresa scopri che c'erano altri tre Orchi armati, seduti dall'altra parte, che non avevi visto quando avevi guardato dallo spioncino. Un Orco tira una fune e aziona l'allarme. Vai al **39**.

59

Se hai con te l'amuleto del Signore del Fuoco vai al **98**.
Altrimenti vai al **131**.

60

Se, quando sconfiggi il leone, ti trovi nella sua gabbia, vai al **172**.
Se invece ti trovi nell'arena, la folla applaude fragorosamente, mentre il Signore del Fuoco si congratula per il tuo coraggio. "Hai combattuto bene, guerriero" dice. "Ora ti condurranno ad un alloggio migliore".
Dieci Orchi entrano nell'arena, ti disarmano e ti conducono via, passando sotto un arco e proseguendo per un corridoio che conduce verso nord.
Vai al **132**.

61

Cammini di buon passo lungo il corridoio. Improvvisamente una botola ti si apre sotto i piedi e tu precipiti in una stanza, ricevendo 2 PUNTI DI DANNO dalla caduta. Sei un po' intontito, e quando riapri gli occhi ti trovi circondato dagli Orchi. Molti di loro stanno dormendo, ma due di loro si sono svegliati di soprassalto e, molto seccati per il brusco risveglio, ti attaccano.
Vai al **265**.

62

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai ricevi 2 PUNTI DI DANNO dalla caduta.
Se non ce la fai ricevi 6 PUNTI DI DANNO dalla caduta.
Se sei saltato nel cortile, vai al **158**.
Se sei saltato all'esterno del cortile vai al **134**.

63

Prosegui lungo il corridoio ed entri in una caverna, il cui pavimento è coperto da molte ossa. Improvvisamente alle tue spalle senti un rumore secco. Ti volti e ti trovi faccia a faccia con uno scorpione gigante. Lo scorpione ha la coda sollevata e pronta a colpire.
Prendi nota del numero di questo paragrafo, vai al **407** e inizia a combattere.

continua



Se ritorni a questo paragrafo dopo aver sconfitto lo scorpione, vai al **166**.

64

Ora l'attenzione di Farak è tutta per te; ma questo sembra essere l'unico effetto provocato dal tuo incantesimo, che per il resto non funziona per nulla...
Vai al **258**.

65

Di fronte a te c'è una stanza ammobiliata con un letto, provvisto di lenzuola pulite, e un bacile. Ritieni che la stanza sia occupata da qualche Gladiatore, tra un combattimento e l'altro, ma adesso è del tutto libera. Non c'è niente di interessante nella stanza.



Se decidi di farti una dormita qui dentro, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al paragrafo **85**.
Altrimenti esci sul corridoio al **409**.

66

Ti precipiti oltre l'ingresso, e in questo modo riesci a sorprendere le guardie che però danno subito l'allarme. Non sei riuscito ad andare molto lontano, e già senti di avere alle calcagna degli Orchi a cavallo.
Se cerchi di nasconderti vai al **186**.
Se combatti contro gli Orchi vai al **219**.

67

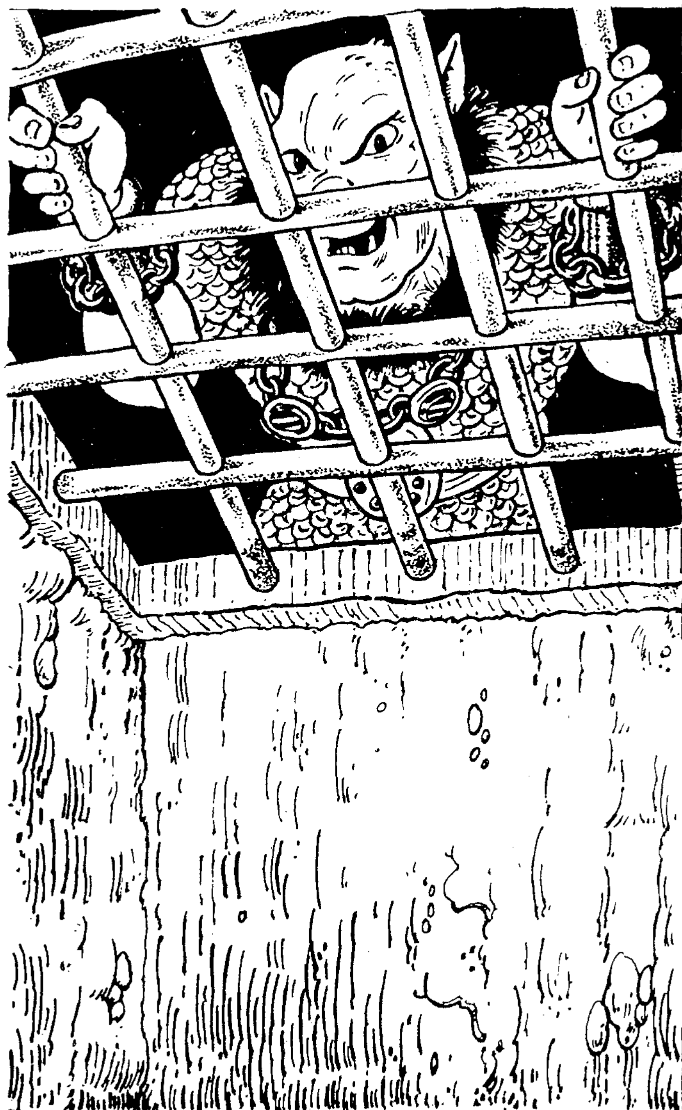
Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se non ce la fai, prendi nota di questo paragrafo. Gli Orchi ti scovano e ti attaccano. Vai al **451** e inizia a combattere dal punto 5.
Se invece ce la fai vai al **242**.
Se torni a questo paragrafo dopo aver sconfitto gli Orchi, li perquisisci e trovi che indossano una cotta di maglia, portano una lunga spada e nei loro borsellini hanno in tutto 19 Dobloni d'oro. Se vuoi prendere qualcosa, annotalo nel tuo registro di avventura e poi vai al **242**.

68

I tuoi riflessi fulminei ti permettono di salvarti con un balzo dalla caduta del macigno. Torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

69

Ti precipiti nella caverna del dragone, mentre la lava avanza alle tue spalle con una colata sempre più travolgente. La situazione sembra disperata: non ce la farai per molto a correre più veloce della lava. Improvvisamente ti rendi conto di avere una possibilità di salvezza. Ti ricordi che il dragone si è rivolto a te con l'epiteto di "signore, padrone", o qualcosa del genere, l'ultima volta che sei entrato in questa caverna, e immediatamente gli ordini di porgerti una zampa, in modo da salirgli in groppa. Grazie al cielo il dragone obbedisce, così puoi salire sullo spaventoso bestione



non senza aver afferrato una manciata di gioielli dal suo tesoro.
"Vola verso nord!" gli gridi eccitato.
Sbuffando dalle grosse narici, il dragone inizia a sbattere le sue ali gigantesche e a salire verso il camino naturale che si apre nel soffitto della caverna.
Sei salvo! Congratulazioni! Vai al **500**.

70

Ti risvegli in una cella chiusa in alto da una grata. Non ci sono porte nelle pareti, ma solo la grata sul soffitto, incernierata a due cardini e bloccata da un grosso lucchetto. Il soffitto è così basso che non puoi neanche stare in piedi. Afferri la grata con le mani e la scuoti, per scoprire che è molto solida.
Allora ti siedi, depresso, e resti lì per qualche tempo. Ad un tratto senti un rumore: alzi lo sguardo e vedi un enorme, orrendo e ripugnante Orco che ti scruta da oltre le sbarre.
"Allora, ti sei finalmente svegliato, padron Mercante! Credevo che avresti dormito in eterno!" grugnisce. "Spero che ti sia goduto questo sonnellino: non avrai molto tempo per le dormite adesso che sei schiavo degli Orchi della Mano Infuocata. Ah, mi presento, io sono Malgar, capo della tribù. Sappi che il mio ultimo schiavo è durato due mesi interi. Se sei fortunato, durerai altrettanto, ah, ah!"
Ridendo sgangheratamente se ne va, lasciandoti ancor più depresso e immerso nei tuoi pensieri. Ma non per molto, perché... Vai al **276**.

71

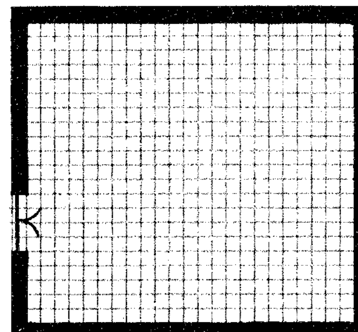
Tutti gli incantesimi agiscono normalmente, eccetto VADE RETRO NON-MORTO. Tuttavia gli INCANTESIMI MISTI non hanno alcun effetto pratico in questa situazione. Vai al **148** e continua a combattere.

Se usi PASSI, quest'incantesimo funzionerà soltanto se sei già INVISIBILE: se è così gli Orchi correrranno dietro ai rumori, credendo di inseguirti. Vai al **179**. Se invece non sei INVISIBILE vai al **148** per vedere il risultato dell'incantesimo e continua a combattere.

72

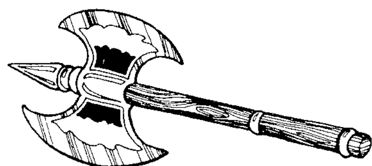
La porta si apre senza problemi su un magazzino ricolmo di ogni sorta di oggetti, frutto delle scorribande del Signore del Fuoco sulle carovane di mercanti. Tutti gli oggetti sono sistemati in bell'ordine: ci sono rotoli di tessuti, vasi di spezie e di coloranti, lingotti di diversi metalli (ma non preziosi), oggetti di vetro e di metallo di ottima fattura artigianale.

L'unica uscita visibile è una doppia porta nella parete occidentale.





Se vuoi dormire qui, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **388**.
Se ti metti a cercare una porta segreta, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **365**.
Se ti metti a frugare fra gli oggetti per vedere se trovi qualcosa di utile, vai al **400**.
Se esci dalla doppia porta a ovest, vai al **110**.



73

La porta è chiusa a chiave.
Se hai una chiave e la vuoi usare, vai al **136**.
Se vuoi usare SESAMO per aprire la porta, vai al **96**.
Se tenti di buttar giù la porta a spallate, vai al **198**.
Se lasci perdere la porta e decidi di fare qualcos'altro, vai al **46**.

74

Se Farak ti ha mandato qui per vedere il Serpente di Fuoco, vai al **223**. Altrimenti vai al **10**.

75

Entri nella stanza, e la porta si chiude senza far rumore. Sei capitato in quello che certamente è l'harem del Signore del Fuoco! Per fortuna tutte le schiave di Farak stanno dormendo. Ne svegli una delicatamente, mettendole una mano sulla bocca affinché non lanci un urlo. Le racconti della missione che devi eseguire qui nel castello, e le dici di avvertire anche le altre ragazze.
Da questa stanza ci sono due uscite: una porta di ferro nella parete nord ed un'altra porta di ferro in quella est.



Entrambe le porte sono chiuse a chiave, ma stranamente non c'è nessun buco della serratura. Secondo le schiave, le stanze del Signore del Fuoco si trovano al di là della porta a nord, e per raggiungerle devi prima attraversare il "Lago di Vita", cosa che soltanto Farak può fare grazie alle sue potentissime arti magiche.
La porta verso est invece conduce all'arena, e poi verso il mondo esterno. Le ragazze ti supplicano di aprire questa porta, in modo che possano tentare di scappare verso la libertà.
Se le vuoi aiutare cercando di aprire la porta a est, vai al **477**.
Se invece ti rifiuti di aiutarle, vai al **443**.

76

Usando il piccone riesci a liberare uno dei prigionieri dai ferri, e costui, a sua volta, ti aiuta a liberare gli altri prigionieri. Quando tutti sono liberi, inizi a scavare nel



punto in cui hai scoperto il buco. Alla fine riesci ad allargarlo tanto da poterci passare.
Il buco conduce ad un fiume sotterraneo.
Gli altri prigionieri ti ringraziano con le lacrime agli occhi e poi si buttano nel fiume. Quando anche l'ultimo prigioniero si è gettato nel fiume, ti prepari a farlo anche tu.
Se vuoi usare FLUTTUARE, vai al **181**.
Altrimenti vai al **207**.

77

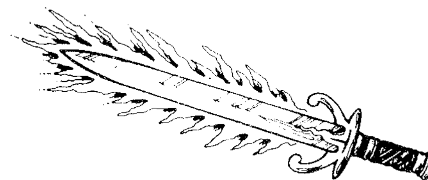
Il Signore del Fuoco si alza in piedi furente e ti punta un dito contro, tremante per la rabbia: "Allora tu devi imparare l'obbedienza!" tuona.
Subito dopo si aprono delle grate sotto il palco, e ne escono dieci Orchi che si precipitano contro di te. Il Signore del Fuoco ordina loro di disarmarti.
Se vuoi usare un incantesimo contro gli Orchi, scrivine il nome e vai al **116**.
Se vuoi usare un incantesimo contro il Signore del Fuoco, scrivine il nome e vai al **162**.
Se vuoi combattere contro gli Orchi vai al **218**.
Se ti arrendi vai al **287**.

78

Improvvisamente il terreno ti si apre sotto i piedi e cadi come un sasso nella stanza sottostante. Ricevi 3 PUNTI DI DANNO dalla caduta.
Dopo aver urtato il suolo, alla tua sinistra senti un ringhio. Ti giri, e con orrore vedi un leone pronto per spiccare un balzo su di te! Vai al **241** e inizia a combattere dal punto 5.

79

Gli Orchi di questa stanza sono ancora vivi: devi perciò mettere alla prova la tua AGILITÀ. Se non ce la fai, gli Orchi ti sentono e ti attaccano immediatamente. Vai al **44** e inizia a combattere dal punto 5.
Se invece ce la fai, ti ritrovi alla base di una scala a chiocciola nell'angolo sud-est della stanza. Sul pavimento, nell'angolo a sud-ovest, c'è una botola; mentre l'uscita dalla torre si trova nel muro dal lato della torre dell'ingresso.
Se cerchi di uscire dalla botola vai al **114**.
Se prendi la scala a chiocciola vai al **494**.
Se prendi l'uscita dalla torre vai al **209**.
Se gli Orchi sono ancora vivi e decidi di attaccarli, vai al **44** e inizia a combattere.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al paragrafo **8**.



80

Se possiedi la Gemma del Fuoco o l'amuleto di Farak vai al **360**.
Altrimenti le Guardie della Morte ti attaccano. Vai al **285** e inizia a combattere dal punto 5.

81

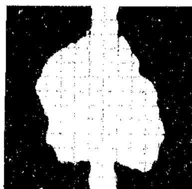
Hai il braccio immobilizzato, perciò non riesci a lanciare l'incantesimo nel modo appropriato. Tuttavia perdi tutti i PUNTI DI POTERE richiesti dall'incantesimo.
Vai al **482** e continua a combattere dal punto 5.

82

Strisci furtivo verso la porta ma urti accidentalmente una spada che era appoggiata a uno dei letti. Gli Orchi si svegliano di soprassalto e lanciano l'allarme.
Se decidi di attaccare gli Orchi vai al **158**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **273**.
Se ti precipiti di corsa fuori dalla stanza e fuggi verso ovest lungo il corridoio, vai al **435**.
Se ti precipiti di corsa fuori dalla stanza e fuggi verso est, vai al **46**.

83

La luce accecante abbaglia gli uccelli, così riesci ad attraversare la caverna. Noti che le pareti della grotta sono coperte di nidi, molti dei quali occupati da grandi uccelli dotati di becchi lunghi e appuntiti.



Se ti dirigi verso sud vai al **137**.
Se ti dirigi verso nord vai al **151**.

84

Vieni condotto in una cella piccola e buia, ricavata nelle pareti dell'arena e chiusa da una grata. Gli Orchi la aprono e ti scaraventano dentro con malagrazia. Uno degli Orchi chiude la serratura sghignazzando.
Da qui puoi vedere i combattimenti che si svolgono nell'arena. Il fondo della cella, tuttavia, è molto buio e vorresti tanto poterti rimettere in sesto senza che nessuno ti veda. L'unica uscita dalla cella sembra essere proprio la grata.



Se vuoi lanciare un incantesimo contro il Signore del Fuoco oltre la grata, scrivine il nome e vai al **162**.
Se ti metti a cercare un'uscita segreta vai al **333**.
Se aspetti l'evolversi degli eventi, nella speranza che ti si presenti qualche occasione favorevole, vai al **108**.

85

Passi una nottata di pieno e indisturbato riposo, che ti permette di recuperare tutti i tuoi PUNTI DI POTERE.
Purtroppo, però, ti aspetta un brusco risveglio. Vai al paragrafo **89**.

86

Ti trovi in un corridoio che conduce da nord a sud, al di là di una porticina nella parete occidentale, che non è chiusa a chiave.
A sud il corridoio è sbarrato da una grossa doppia porta



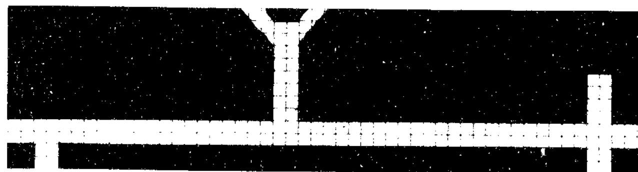
di ferro. Guardando dall'altra parte, noti altre due porticine nella parete occidentale e, di fronte a loro, ancora una grossa doppia porta di ferro nella parete orientale.



Se decidi di proseguire verso ovest, dalla porticina aperta, vai al **174**.
Se decidi di proseguire verso nord vai al **423**.
Se prosegui verso sud vai al **457**.

87

Sei giunto ad un trivio, in cui uno stretto corridoio che va da est a ovest s'incrocia con un corridoio che proviene da nord. Questo corridoio si biforca dopo un po', mentre il corridoio principale a est porta ad un incrocio, e ad ovest ad un altro trivio.



Se decidi di proseguire verso nord vai al **127**.
Se decidi di proseguire verso est vai al **10**.
Se decidi di proseguire verso ovest vai al **154**.

88

Improvvisamente la porta si spalanca e ne esce un Orco orribile e ripugnante. L'Orco indossa una cotta di maglia e impugna una lunga spada. Inoltre ha tutta l'intenzione di attaccarti. Vai al **403** e inizia a combattere.

89

Senti il cigolio di una porta e il rumore di molti stivali dalla suola di metallo. Prima di poter reagire vieni circondato da un folto gruppo di Orchi che hanno immediatamente la meglio. Poi vieni condotto al cospetto del Signore del Fuoco: vai al **363**.



90

Riesci a sottrarre la chiave: annota la "chiave del cortile" sul registro di avventura.
La guardia si allontana dalla cella senza accorgersi di niente. Quando tutto è tranquillo, sali le scale fino alla porta e provi ad aprirla con la chiave... Vai al **125**.

91

Se possiedi una "chiave del cortile" vai al **342**.
Altrimenti vai al **56**.

92

La robusta porta è chiusa a chiave: nessuna delle chiavi che possiedi riesce ad aprirla e, cosa strana, non sei



riuscito a trovare nessuna chiave nemmeno in questa stanza.
Se decidi di lasciar perdere, vai al **366**.
Se decidi di usare SESAMO, vai al **159**.
Se decidi di buttar giù la porta a spallate, vai al **284**.

93

Ti chini per perquisire il cadavere del secondino, ma improvvisamente dieci enormi Orchi, provenienti dall'arena, ti si precipitano addosso e hanno facilmente la meglio. Gli Orchi ti trascinano nell'arena, verso il palco dove è seduto Farak, il Signore del Fuoco.
Se decidi di usare una SAETTA contro gli Orchi, vai al **231**.
Altrimenti vai al **324**.

94

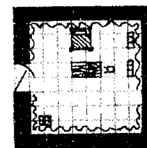
Avvicini l'orecchio alla porta, e puoi sentire un gran numero di creature che russano e borbottano strane frasi nel linguaggio degli Orchi. Torna al **179**.

95

Se sei saltato nel cortile vai al **209**.
Se sei saltato verso l'esterno vai al **134**.

96

Ti trovi in una sala ben ammobiliata (per i gusti degli Orchi, chiaramente): ci sono un letto con baldacchino, un tavolo e due grosse casse. Sul tavolo c'è uno scrigno ornato di gemme, l'avanzo di un cosciotto di carne, un pezzo di pane e una bottiglia di vino.
Le pareti sono nascoste da tendaggi ben ricamati, tranne che quella a est, nella quale è inserito un grande specchio a figura intera. Il pavimento è di pietra, ed è coperto da tappeti riccamente lavorati, eccetto che nell'angolo a sud-ovest dove si vede un'apertura nel pavimento, chiusa da una grata di ferro.
Sul letto è adagiato un imponente Orco, che sta russando beatamente.



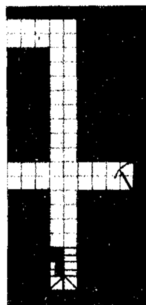
Se decidi di attaccarlo mentre è ancora a letto, il primo colpo andrà a segno automaticamente. Vai al **461** e continua a combattare dopo aver colpito l'avversario.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **438**.
Se decidi di dare un'occhiata allo scrigno vai al **280**.
Se decidi di esaminare il contenuto delle casse, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **337**.
Se decidi di uscire dalla sala vai al **323**.

97

Ti trovi ad un incrocio tra quattro stretti corridoi, dalle pareti scavate rozzamente. A sud puoi scorgere una scala a chiocciola che conduce verso l'alto, a est il corridoio s'interrompe di fronte ad una porta, mentre in fondo al corridoio ad ovest, oltre una porta aperta, c'è



un altro incrocio dal quale proviene un forte bagliore rossastro. Il corridoio a nord, infine, svolta verso ovest.



Se decidi di proseguire verso nord e poi verso ovest, vai al **429**.
Se decidi di proseguire verso sud, vai al **227**.
Se decidi di proseguire verso ovest, vai al **130**.
Se decidi di proseguire verso est, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **345**.

98

Appena entri nella sala il cristallo inizia a pulsare sempre più rapidamente, e ad emanare un bagliore sempre più intenso. All'improvviso la luce del cristallo proietta sulle pareti l'immagine del panorama che circonda la fortezza del Signore del Fuoco! In quello stesso momento all'interno del pentacolo si sprigionano delle fiamme, e nel centro appare un enorme Demone del Fuoco, alto più di due metri. Il Demone ti lancia uno sguardo d'odio e sbotta: "Sicché mi tocca avere un nuovo padrone, adesso. Grogarak è pronto ad obbedire ai tuoi comandi!" Poi aggiunge, con tono mellifluo: "Oppure non potresti liberare il povero Grogarak dai vincoli che lo incatenano in questo mondo, e lasciarlo tornare al suo Regno delle Fiamme?"
Se vuoi assumere come tuo il potere del Signore del Fuoco, vai al **379**.
Se invece dici a Grogarak che vuoi distruggere per sempre tutto ciò che era in potere del Signore del Fuoco, vai al **414**.

99

Se l'incantesimo che hai usato è INVISIBILITÀ, gli Orchi si mettono a cercarti dappertutto, senza trovarti, e poi si decidono ad uscire dalla stanza.
Per qualsiasi altro incantesimo tu abbia usato, prendi nota di questo paragrafo e vai al **487**.
Se invece sei tornato a questo paragrafo dopo aver sconfitto gli Orchi, noti che ciascuno dei tuoi avversari porta addosso una cotta di maglia e una lunga spada. Nei loro borsellini ci sono complessivamente 19 Dobloni d'oro. Se vuoi prendere con te qualcuna di queste cose, annotala sul tuo registro di avventura.
Se nella stanza non ci sono più Orchi vai al **242** e continua la tua avventura.

100

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai vai al **259**.
Altrimenti vai al **398**.

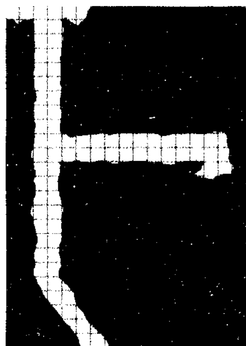
101

In questi giorni hai messo da parte una scorta sufficiente di cibo: ora sei pronto per tentare la fuga. Sei molto più

tranquillo, inoltre, da quando hai scoperto una daga nascosta nella sella di un cavallo (annotala sul registro di avventura), mentre stavi lavorando nella stalla.
L'Orco guardiano ti ha appena condotto alla tua cella per la notte, e ora si volta per andare verso la porta e chiuderla a chiave.
Se lo attacchi alle spalle vai al **288**.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **322**.
Se vuoi tentare di rubargli la chiave vai al **364**.
Se vuoi aspettare che l'Orco sia uscito vai al **399**.

102

Sei giunto ad un trivio dove si congiungono un corridoio che va da nord a sud ed uno che proviene da est. I corridoi a nord e a sud portano entrambi all'ingresso di una caverna. Quello verso sud ad un certo punto svolta in direzione sud-est.



Se prosegui verso nord vai al **137**.
Se prosegui verso sud vai al **127**.
Se prosegui verso est vai al **63**.

103

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se non ce la fai, l'amuleto ti cade di mano. Vai al **258**.
Se ce la fai riesci ad afferrarlo, e così facendo spingi Farak nella sua stanza. Questa è la sala più ricca che tu abbia visto nella fortezza, poiché contiene tutti i tesori di cui il Signore del Fuoco si è appropriato nelle sue scorrerie. Ci sono due uscite, una a ovest e una a est.
Continua al paragrafo **167**.



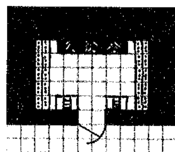
104

Due giorni più tardi ti mettono, assieme ad altri, a levigare le pareti di una stanza che è quasi terminata. Mentre stai lavorando, per la fatica sbagli il colpo e invece di colpire la parete con il piccone colpisci il pavimento, attraversandolo da parte a parte. Estrai il piccone e dal buco senti distintamente il rumore di acqua che scorre. Ti affretti a coprire il buco con una pietra, affinché le guardie non lo notino.
Alla fine della giornata vieni ammanettato alla parete come al solito.
Se vuoi usare SESAMO per liberarti dalle catene e poi cercare di scavarti un passaggio attraverso il buco che hai fatto questa mattina, vai al **50**.
Se vuoi liberarti dalle catene con l'incantesimo SESAMO per poi liberare gli altri prigionieri con il tuo piccone, vai al **76**.
Se vuoi aspettare l'evolversi degli eventi vai al **135**.



105

Dal numero di armature e armi addossate alle pareti è chiaro che si tratta dell'armeria degli Orchi. Le armature consistono di cotte di maglia, giubbotti di cuoio e scudi, mentre per le armi ci sono spade lunghe e corte, e daghe. Se vuoi prendere con te qualche arma o un'armatura, annotala/e sul registro di avventura.



Se dormi qui dentro, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **388**.
Se lasci la stanza vai al **21**.

106

Cerchi di saltar via prima che il masso piombi giù, ma scivoli e cadi a terra. Non hai nemmeno il tempo di maledire la cattiva sorte, che trenta tonnellate di roccia ti cadono addosso, schiacciandoti... Vai al **321**.

107

Se vuoi fermarti a dormire qui, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **257**.
Se vuoi uscire da est vai al **154**.
Se vuoi uscire da ovest vai al **396**.

108

La grata di ferro viene aperta, e tu vieni trascinato nell'arena ancora una volta. Un'altra grata si solleva, lasciando entrare un leone che ruggisce inferocito e si prepara a balzare contro di te!
Vai al **241** e inizia a combattere.

109

Tira due dadi.
Se il risultato è dispari, gli Orchi non credono alla tua storia e ti attaccano. Vai al **148** e inizia a combattere dal punto 5.
Se il risultato è pari, allora ti credono e ritornano al loro posto. Vai al **432**.

110

Ti trovi in un corridoio che porta da nord a sud, di fronte ad una doppia porta posta nella parete orientale. Lungo il corridoio, andando verso sud, ci sono due piccole porticine poste nella parete occidentale, mentre verso nord c'è ancora una di queste porticine, sempre nella parete occidentale.



Se prosegui verso nord vai al **220**.
Se prosegui verso sud vai al **423**.
Se decidi di aprire la doppia porta nella parete orientale, usando SESAMO, vai al **72**.

continua



Se vuoi aprire la doppia porta con una delle tue chiavi (se ne possiedi), prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **192**.
Se cerchi di abbattere la doppia porta a spallate, vai al **126**.

111

Precipiti nel fondo del pozzo e cadi nell'acqua con un tonfo fragoroso. Mentre ti dimeni per tornare a galla, noti che le pareti del pozzo sono limacciose e impossibili a scalarsi. Purtroppo fai troppa fatica per tenerti a galla, e non riesci a lanciare un incantesimo in modo appropriato. Alla fine ti cedono le forze, svieni e scivoli per sempre, inghiottito dalle acque del pozzo... Vai al **321**.

112

La folla balza in piedi e ti acclama festante.
Se il tuo avversario era un gladiatore qualsiasi, il Signore del Fuoco si congratula con te e ti annuncia che al prossimo turno ti batterai con il suo Campione. Vai al **132**.
Se il tuo avversario, invece, era il Campione del Signore del Fuoco, allora Farak ti invita a salire sul suo palco. Quando sei accanto a lui, ti nomina suo nuovo Campione (con grande eccitazione e clamore della folla) e ti fa dono della spada del precedente Campione (annotala sul registro di avventura). Prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **478**. Quando torni a questo paragrafo, poi prosegui al **281**.

113

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai vai al **196**.
Se non ce la fai vai al **232**.

114

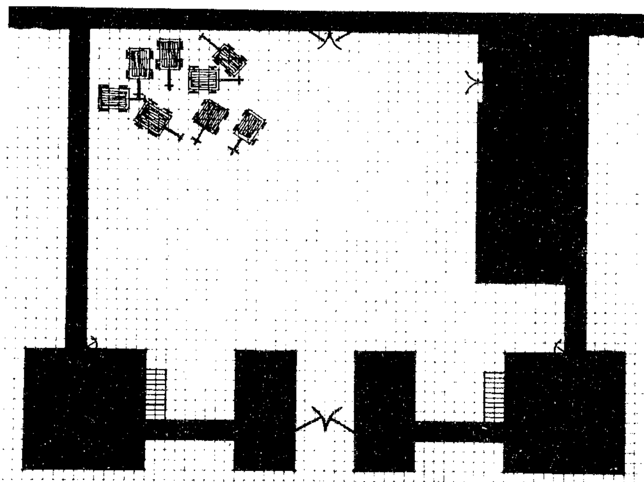
Se gli Orchi di questa stanza sono ancora vivi, devi mettere alla prova la tua AGILITÀ. Se non ce la fai, gli Orchi ti sentono e ti attaccano: vai al **44** e inizia a combattere dal punto 5.
Altrimenti, ti trovi proprio sopra una botola nell'angolo a sud-ovest della stanza. In quello a sud-est, invece, dietro un arco, c'è una scala a chiocciola che conduce verso l'alto; mentre per uscire da questa torre si passa da una porta nella parete più vicina alla torre d'ingresso.
Se decidi di passare per la botola e scendere la scala fino al piano inferiore, vai al **266**.
Se decidi di salire la scala a chiocciola vai al **79**.
Se decidi di prendere l'uscita dalla torre vai al **209**.
Se gli Orchi sono ancora vivi e decidi di attaccarli, vai al **44**.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al paragrafo **8**.

115

Ti trovi nell'angolo nord-orientale di un ampio cortile, all'esterno di una doppia porta che conduce alle stalle. Dall'altra parte, nell'angolo nord-occidentale, ci sono diversi carri, disposti alla rinfusa. A nord c'è una parete rocciosa, con un'entrata sbarrata da una robusta cancellata di ferro, guardata a vista da quattro Orchi.



Agli angoli meridionali del cortile ci sono due torri di guardia, e nel centro il grande ingresso, dall'aspetto piuttosto minaccioso.



Se ritorni alla stalla vai al **428**.
Se vai a dare un'occhiata ai carri vai al **422**.
Se cerchi di avvicinarti alla cancellata a nord, vai al **358**.
Se ti dirigi verso la zona meridionale del cortile vai al **395**.

116

"Sicché questo mago da baraccone, questo dilettante di incantesimi s'insinua di nascosto nel mio regno per usurpare il mio potere!" ruggisce il Signore del Fuoco dal suo palco. "Ma so ben io come trattare quelli del tuo stampo!"

Dicendo questo lancia un incantesimo potentissimo: dal terreno dell'arena si alzano fiamme altissime, tutt'attorno a te. Tu perdi i sensi e... vai al **24**.

117

Ti trovi in un corridoio di pietra che conduce da nord a sud. A sud il corridoio finisce in un trivio. In una nicchia nella parete est c'è un piccola ruota di ferro, che esamini, per scoprire che si gira da una sola parte.



Se decidi di proseguire verso sud vai al **417**.
Se decidi di girare la ruota e andare verso nord, continua al **473**.
Se decidi di proseguire verso nord lasciando perdere la ruota, vai al **61**.

118

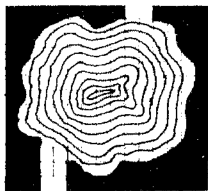
L'Orco ha il sonno leggero... Si sveglia di soprassalto e ti attacca.
Vai al **249** e inizia a combattere dal punto 5.

119

Improvvisamente perdi il controllo dei muscoli, che ti si irrigidiscono completamente. Il Serpente di Fuoco lo nota e si lecca i baffi, per poi strisciare sopra di te... vai al **321**.

120

Prendi nota del numero di questo paragrafo.
Ti trovi in un breve corridoio che porta da nord a sud. A sud il corridoio è sbarrato da una inferriata chiusa a chiave, anche se stranamente non c'è nessuna serratura. A nord, invece, il corridoio conduce ad un laghetto di acqua limpida e azzurra, al cui centro c'è una creatura lacustre, una specie di anemone di color rosso. A nord del laghetto, sulla riva opposta, si trova un altro corridoio che prosegue ancora verso nord.



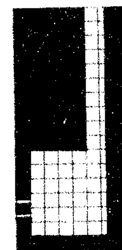
Se vuoi usare SESAMO per aprire l'inferriata vai al **75**.
Se cerchi di abbattere l'inferriata a spallate vai al **35**.
Se decidi di attraversare il laghetto a nuoto vai al **146**.
Se vuoi usare un altro incantesimo (diverso da SESAMO), scrivine il nome e vai al **184**.

121

Ti imbatti in un vaso di poco valore, ma resti interdetto e senza fiato quando scopri che si tratta del contenitore per un'ampolla di argento, lavorata in modo molto raffinato. L'ampolla contiene un liquido dall'odore e dal sapore pungente; ne bevi un sorsetto e scopri che ti restituisce 1 PUNTO DI POTERE. Si tratta di una POZIONE RISTORATRICE! Ogni sorsata piena di questa pozione ti restituirà 6 PUNTI DI POTERE. Nell'ampolla c'è abbastanza liquido per due sorsate (ma ricorda che i tuoi PUNTI DI POTERE non potranno mai superare il complessivo PUNTEGGIO DI POTERE).
Prendi nota dell'ampolla nel registro di avventura e vai al **242**.

122

Scendi risoluto per il corridoio e trovi che conduce a una guardiola. Nella stanza c'è un Orco che indossa un'armatura di cotta di maglia e sta intagliando un pezzo di legno.

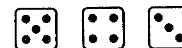


Se decidi di attaccarlo (con le armi o con un incantesimo), vai al **183**.
Se decidi di tornare carponi fino all'ingresso della sala, vai al **216**.

123

Mentre stai attraversando la caverna, ti ritrovi circondato da uno stormo di uccelli feroci che ti attaccano da ogni lato.
Devi tirare due dadi: il risultato ti indica i PUNTI DI DANNO che ricevi dall'assalto dei pennuti.

continua



Se cadi privo di sensi, vai al **321**.
Altrimenti ritorna al più sicuro corridoio (all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota).

124

Se decidi di usare PIEDE VOLANTE vai al **305**.
Altrimenti devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai, riesci a scalare la parete con facilità. Vai al **305**.
Altrimenti ricevi 2 PUNTI DI DANNO dalla caduta. Vai al **398**.

125

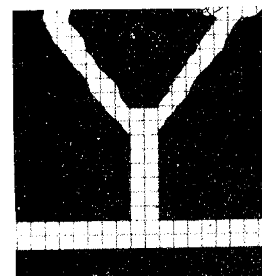
La porta si apre senza problemi, e ti ritrovi nel cortile. Vai al **209**.

126

Devi mettere alla prova la tua FORZA. Se ce la fai, la porta si apre. Torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota e prosegui come se tu avessi usato SESAMO (che tuttavia adesso non devi usare più).
Se non ce la fai, ricevi 2 PUNTI DI DANNO dall'impatto con la porta. Tira due dadi.
Se il risultato è dispari vai al paragrafo **89**.
Se il risultato è pari torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

127

Ti trovi all'estremità settentrionale di uno stretto corridoio che conduce da nord a sud. Qui il corridoio si biforca, conducendo a nord-est e nord-ovest, ma entrambi i corridoi dopo un po' piegano nuovamente verso nord. A sud il corridoio confluisce in un corridoio che va da est a ovest.



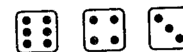
Se decidi di proseguire verso nord-est, vai al **63**.
Se decidi di proseguire verso nord-ovest, vai al **102**.
Se decidi di proseguire verso sud, vai al paragrafo **87**.

128

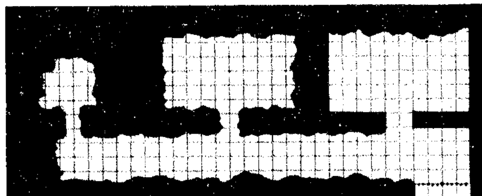
Se la stanza è vuota, perché chi ci stava si è allontanato per seguire i tuoi finti PASSI, allora vai al **158**.
Altrimenti controlli la stanza in ogni angolino, per trovare due coppe d'oro, ciascuna del valore di 10 Dobloni. Se decidi di prenderle con te, annotale sul registro di avventura e poi torna al **240**.

129

Ormai hai passato già tre giornate d'inferno, e la durezza della tua condizione si fa sentire sul tuo fisico debilitato: i tuoi PUNTI DI AGILITÀ, PUNTI DI FORZA e PUNTI DI POTERE sono dimezzati rispetto al loro valore iniziale. Annotalo sul registro di avventura. Solo SANANDO il tuo fisico alla fine di ogni turno riesci a mantenere un minimo di salute, mentre di notte riesci a recuperare solo metà dei PUNTI DI POTERE perduti.



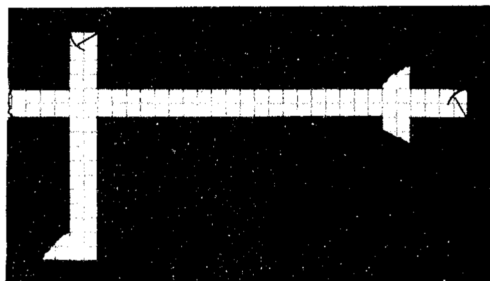
Hai appena finito il lavoro del tuo terzo giorno e le guardie stanno per ammanettarti alla parete per la notte, come al solito.



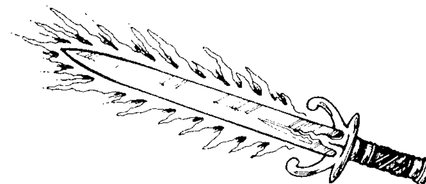
Se decidi di attaccare le guardie e di tentare la fuga nonostante la difficoltà della situazione, vai al **168**.
Se decidi di aspettare un'occasione migliore vai al **329**.

130

Ti trovi ad un incrocio fra quattro stretti corridoi, dalle pareti grezzamente scavate. Alla fine dei corridoi che portano verso nord e verso est ci sono delle porte, e quella verso est è aperta. Da ovest, invece, proviene un bagliore rossastro molto intenso. Il corridoio verso sud, infine, dopo un certo tratto svolta in direzione ovest.



Se decidi di proseguire verso nord, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **483**.
Se decidi di proseguire verso sud, dopo la curva a ovest arrivi al **160**.
Se decidi di proseguire verso est vai al **97**.
Se decidi di proseguire verso ovest vai al **274**.



131

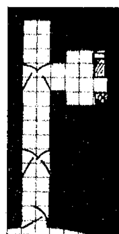
Se decidi di entrare nel pentacolo vai al **161**.
Se decidi di andare verso il trono per sederti sopra, continua al **194**.
Se decidi di dare un'occhiata alla sfera di cristallo vai al **229**.
Se decidi di uscire da questa stanza e di ritornare a sud, lungo il corridoio, vai al **17**.

132

Scortato da dieci Orchi vieni condotto sotto un arco, dall'altra parte rispetto al palco del Signore del Fuoco. Passato l'arco c'è un corridoio, alla fine del quale si trova una porta, e con altre due porte su ogni lato. Gli Orchi ti tolgono le armi e l'armatura e depongono tutto nella stanza alla fine del corridoio. Tu invece vieni spinto in una delle stanze alla tua destra. La tua stanza è ben ammobiliata: ci sono un letto, lenzuola pulite e un bacile. Dal modo in cui risplendono le piastrelle rosse



del pavimento si direbbe che la stanza viene pulita regolarmente. Le guardie chiudono a chiave la stanza.



La permanenza qui dentro è relativamente piacevole: ricevi i pasti tre volte al giorno, e il secondino è piuttosto cordiale. Non è che ti dica granché di interessante, anche se può esserti utile venire a sapere che, durante le ore assegnate per il sonno, nella fortezza del Signore del Fuoco tutti dormono. Tranne, naturalmente, le guardie. Se batti il Campione nell'arena, ti dice il secondino, diventerai tu Campione al suo posto. Il secondino sembra un po' geloso dei favori di cui gode il Campione del Signore del Fuoco. " Quello lì mangia sempre al tavolo del Signore del Fuoco" esclama, "ed è trattato come il migliore degli ospiti!"
Se decidi di aspettare l'evolversi degli eventi, nella speranza di diventare tu il Campione (il che potrebbe giovarti per condurre a termine la tua missione nel più breve tempo possibile), vai al **178**.
Se decidi invece di fuggire durante il periodo di riposo, per portare a termine la tua missione, vai al **213**.

133

Ti precipiti nell'arena, con le grida di allarme degli Orchi che ancora ti risuonano nelle orecchie. Poi inizi a scalare il muro di cinta dell'arena, ma perdi la presa e cadi all'indietro. Ti rialzi, ma ti ritrovi circondato da un folto gruppo di Orchi che hanno facilmente la meglio.
Vieni trascinato al cospetto del Signore del Fuoco.
Vai al **363**.

134

Appena tocchi terra ti precipiti a perdifiato verso l'aperta campagna. Improvvisamente senti un segnale di allarme. Non hai fatto molti metri e già senti un drappello di Orchi a cavallo che stanno oltrepassando l'ingresso della corte per lanciarsi al galoppo al tuo inseguimento.
Se decidi di nasconderti vai al **186**.
Se decidi di combattere contro gli Orchi, vai al **219**.

135

Il giorno seguente la lavorazione della stanza è completata. L'accesso a tutta la zona viene sbarrato con delle robuste grate di ferro. Poi, durante uno dei rari periodi di riposo, uno dei prigionieri si avventa su di te per rubarti il tozzo di pane raffermo che stai per mangiare e... ti spacca il cranio con una picconata. Vai al **321**.

136

Nessuna delle chiavi che possiedi sembra essere quella giusta. Vai al **46**.

137

Ti trovi all'estremità nord di un angusto corridoio che porta da nord a sud. A sud del corriodio c'è la confluenza con un altro passaggio che proviene da est; a nord,



invece, il corridoio si apre in un'ampia caverna. La cavità è molto buia, come se le pareti stesse risucchiassero la poca luce che vi penetra. Tuttavia riesci a vedere, qua e là per tutta la caverna, centinaia di occhi che ti guardano con aria poco rassicurante. Percepisci anche un leggero frullare di ali.



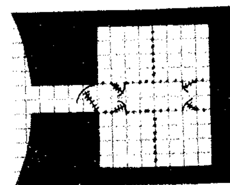
Prendi nota del numero di questo paragrafo.
Se decidi di proseguire verso sud vai al **102**.
Se decidi di estrarre la tua arma e di entrare nella caverna, vai al paragrafo **5**.
Se decidi di usare un incantesimo prima di entrare nella caverna, scrivine il nome e vai al **41**.

138

Scopri che non sei capace di fuggire con sufficiente rapidità... Vai al **258**.

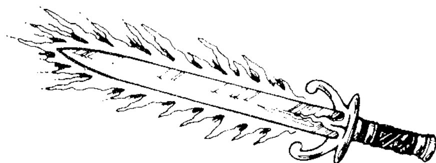
139

Ti risvegli e ti ritrovi in una stanza quadrata dai muri di pietra. La stanza è divisa in quattro celle da robuste sbarre di ferro che giungono fino al soffitto. Le celle sono separate a due a due da un corridoio centrale, all'estremità del quale c'è un'inferriata. Attraverso l'inferriata s'intravvede il terreno sabbioso di quella che dev'essere l'arena.



Una volta al giorno un individuo dall'aspetto dimesso e coperto da un'armatura di cuoio ti porta pane e acqua. Ti dice gongolante che il prossimo a combattere sarai tu. Le celle sono molto sozze: ovviamente non sono state pulite da quando le hanno costruite. Non sapendo dove ti trovi, decidi di aspettare e di cercare di raccogliere il maggior numero di informazioni possibile, prima di prendere qualsiasi decisione. Solo una delle altre tre celle è occupata. Riconosci l'uomo che vi è rinchiuso: si tratta di una delle guardie carovaniere. Quando gli rivolgi la parola, tutto quel che ottieni per risposta è un grugnito sconfortato, e qualche parola circa il fatto che verrete entrambi fatti fuori senza pietà e che non c'è nulla da fare.
Due giorni dopo, ti svegli e ti trovi davanti il secondino. Dopo avervi dato da mangiare, apre la porta della cella del carovaniere, gli dà una spada e uno scudo e lo spinge verso l'arena. Singhiozzando, il prigioniero obbedisce.
Dopo un istante giunge il boato della folla. Il secondino torna verso la tua cella; anche lui indossa un'armatura di cuoio, e ha una spada e uno scudo.

"Non è durato un granché quello là. Vediamo se tu riesci a fare qualcosa di meglio!" sghignazza.
Apre la cella e scaraventa dentro uno scudo e una spada. Poi ti fa cenno di entrare nell'arena.
Prendi nota della spada e dello scudo nel registro di avventura.
Se attacchi il secondino, vai al **347**.
Se fai come dice, vai al **393**.



140

Alcuni giorni più tardi, nel bel mezzo della notte vieni trascinato fuori dalla cella per preparare i cavalli. Quando hai finito il tuo lavoro, scorgi un nutrito gruppo di Orchi a cavallo che sta silenziosamente superando l'ingresso principale per inoltrarsi in aperta campagna. Poi ti rinchiudono nuovamente nella tua cella.
Il giorno dopo il drappello di Orchi a cavallo ritorna alla fortezza: ha rapinato una carovana di mercanti. Nel cortile si scatena una baraonda appena entrano i carri pieni di bottino, pronti per essere condotti attraverso le cancellate nella parete rocciosa e scaricati nel deposito della fortezza.
Se decidi di nasconderti in uno dei carri, senza che le guardie ti vedano, vai al **433**.
Se decidi di aspettare l'evolversi degli eventi, vai al **468**.

141

Se cerchi di rubare una chiave a una delle guardie (le quali non ti vedono, in quanto chiaramente l'incantesimo funziona), vai al **226**. Altrimenti vai al **56**.



142

Come ti avvicini alla porta senti un rumore di acqua corrente provenire dall'altra parte. La porta è chiusa a chiave.
Se cerchi di abbatterla, vai al **170**.
Se decidi di usare SESAMO per aprire la porta, vai al **205**.
Se non scegli nessuna di queste due opzioni, torna all'ultimo paragrafo di cui hai preso nota.

143

Ti trovi in un corridoio che conduce da nord a sud, accanto ad una porta nella parete occidentale. Proseguendo verso nord, lungo la parete est c'è una rientranza, mentre lungo quella occidentale c'è una porta; alla fine il corridoio si congiunge ad un corridoio che va da

ovest ad est. Dall'altro lato, a sud, il corridoio piega verso est.
La porta nella parete ovest non sembra chiusa a chiave.



Se decidi di proseguire verso nord vai al **206**.
Se decidi di proseguire verso sud vai al **55**.
Se decidi di uscire dalla porta, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **182**.

144

Nascosta in una balla di stoffa trovi una spada finemente lavorata, che sembra risplendere di luce propria. Si tratta di una spada magica, che aggiungerà 1 punto al tuo BONUS DI ATTACCO se l'userai, e arrecherà 5 PUNTI DI DANNO quando colpirà l'avversario.
Prendine nota sul registro di avventura e poi vai al **242**.

145

Con un grido da far raggelare il sangue il Serpente di Fuoco si accartoccia e cade al suolo.
Mentre il mostro esala l'ultimo respiro, ti metti a cercare nella caverna e nella piccola sala adiacente. Trovi una gemma che risplende di un'intensa luce rossastra (è la Gemma del Fuoco) e uno scudo finemente lavorato e ornato.



Se decidi di esaminare lo scudo, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **176**.
Se decidi di tenere con te lo scudo e/o la Gemma del Fuoco, prendine nota sul registro di avventura.
Se decidi di dormire qui, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **257**.
Se decidi di uscire dalla caverna del Serpente del Fuoco vai al paragrafo **10**.



146

Hai attraversato metà del laghetto, quando la creatura che vive qui sommersa ti lancia addosso centinaia e centinaia di tentacoli e ti intrappola con le sue sinuose braccia! Ora tutto il laghetto sembra coperto dai suoi filamenti color cremisi!
Se decidi di far ritorno alla riva da cui sei entrato nel laghetto, vai al **217**.
Se decidi di tuffarti nel laghetto per attaccare la creatura, vai al **252**.

147

Se vuoi usare SESAMO, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **201**.
Se hai le chiavi dell'arena e decidi di provarle in questa serratura, vai al **270**.
Se cerchi di sfondare la porta a spallate, vai al **340**.

148

Due ORCHI GUARDIANI, ciascuno dei quali possiede:

9 PUNTI DI FORZA	8 PUNTI DI AGILITÀ
0 BONUS DI ATTACCO	+2 BONUS DI DIFESA
4 PUNTI DI DANNO	0 PUNTI DI POTERE

Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **71**.
Se te la dai a gambe vai al **133**.
Se soltanto un Orco è ancora cosciente, vai al **341**.
Se gli Orchi ti sconfiggono vai al **363**.
Se sconfiggi gli Orchi vai al **381**.

149

La porta si apre e tu entri in una piccola stanza, ammobiliata con un letto, un bacile, una tavola, una sedia e una piccola libreria. Ad un gancio sulla parete sono appesi i vestiti di un Mastro Scriba.

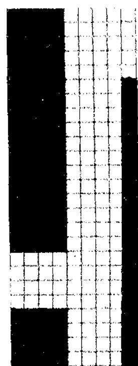


Sul letto giace un vecchio, che si alza improvvisamente gridando: "No, no, l'arena no! Per favore, non l'arena, morirei in pochi istanti!"
Poi, vedendo che non sei un guardiano, si riprende e lentamente ti offre una coppa di vino.
Il vecchio ti racconta di essere stato catturato alcuni mesi or sono, mentre stava viaggiando verso sud con una carovana di mercanti. Da allora vive nel terrore di essere mandato a combattere nell'arena dei gladiatori.
Allora gli racconti della tua missione, e nei suoi occhi si accende un lampo di speranza.
Ti racconta di aver sentito che la fonte del potere del Signore del Fuoco sta in una caverna nel cuore della montagna, e che per giungervi si deve andare verso nord. Ti dice anche che dovresti stare attento a non prestare attenzione alle voci e ai sussurri che ci sono lì dentro, perché conducono inesorabilmente alla morte. Aggiunge che ha scoperto tutto questo su un pezzetto di carta, che aveva poi frettolosamente distrutto. Per questo motivo non sa spiegarsi bene il senso di tutto ciò.
Lo incalzi per saperne di più, ma ti giura di aver detto

tutto quello che sa. Poi ti supplica di uscire, prima che le guardie si accorgano della tua presenza e vi trascinino entrambi nell'arena.
Un po' riluttante, fai come ti dice. Vai al **423**.

150

Ti trovi in un corridoio che porta da nord a sud. Guardando verso sud, noti che nel corridoio ne confluisce un altro, proveniente da ovest. A nord, invece, si apre un'ampia sala.



Se decidi di proseguire verso nord vai al **304**.
Se decidi di proseguire verso sud vai al **368**.
Se decidi di proseguire verso sud per cercare una porta segreta lungo la via, vai al **436**.

151

Ti trovi all'estremità meridionale di un angusto corridoio che porta da nord a sud. A nord il corridoio si apre in una caverna molto ampia e ben illuminata, mentre a sud conduce ad un'altra caverna, più piccola e più buia. Anzi, nella caverna a sud le pareti stesse sembrano risucchiare la luce, anche se qui e là vedi centinaia di piccoli occhi che mandano un bagliore poco rassicurante, e senti il frullare di numerose ali.
Prendi nota del numero di questo paragrafo.

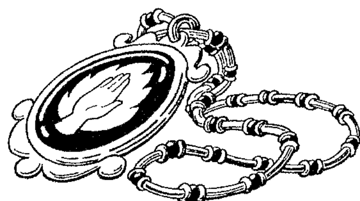


Se prosegui verso nord, vai al **177**.
Se estrai la tua arma ed entri nella caverna a sud, vai al paragrafo **5**.
Se decidi di lanciare un incantesimo prima di entrare nella caverna a sud, scrivine il nome e vai al **41**.
Se ti metti a cercare una porta segreta lungo il corridoio verso nord, vai al **212**.

152

Corri a perdifiato e ti butti dietro ad un cumulo di tessuti, trattenendo il respiro. Dopo un po' il cumulo viene spostato da alcuni Orchi, che ti riempiono di botte. Ricevi 4 PUNTI DI DANNO, che devi sottrarre per metà al tuo PUNTEGGIO DI FORZA e per metà al tuo PUNTEGGIO DI AGILITÀ.
Mentre sei prigioniero non potrai incrementare gli at-

tuali PUNTI DI FORZA e di AGILITÀ. Anzi, sarai costretto ad usare SANARE per non vederli ulteriormente diminuire! Vai al **104**.

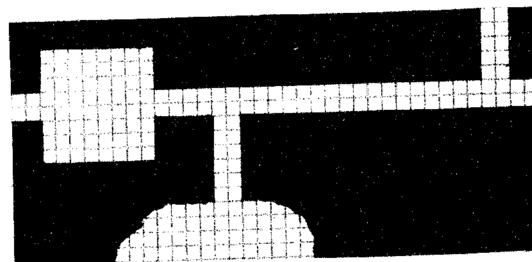


153

Dai un'occhiata verso l'inferriata e scorgi alcune persone, malridotte e vestite di cenci, che ti stanno guardando. Ovviamente lo scontro con l'Orco li ha svegliati.
Costoro ti dicono di essere gli schiavi del Signore del Fuoco, obbligati ogni giorno a scavare la roccia per creare i nuovi alloggiamenti per gli Orchi. Ti supplicano di aprire l'inferriata con la chiave dell'Orco, e di lasciarli fuggire.
Se fai come ti chiedono, vai al **221**.
Se invece li abbandoni al loro destino e ritorni nel corridoio verso sud, vai al **267**.

154

Ti trovi ad un trivio, in cui uno stretto corridoio proveniente da sud confluisce in un altro corridoio che porta da est ad ovest. Da sud proviene anche il rumore di acqua che scorre, e noti che il corridoio conduce ad una caverna naturale. Dalla parte occidentale si vede una stanza quadrangolare, scavata nella nuda roccia, mentre ad est vi è un altro trivio.



Se decidi di proseguire verso sud, nella grotta naturale, vai al **188**.
Se prosegui verso est, vai al paragrafo **87**.
Se prosegui verso ovest, verso la camera quadrangolare, vai al **222**.

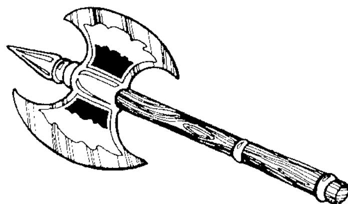
155

Grazie al riposo ristoratore, tutti i tuoi PUNTI (AGILITÀ, FORZA e POTERE) ritornano al loro valore iniziale. Inoltre hai ancora la tua cotta di maglia e la tua spada (che hai avuto cura di tenere sempre in ordine), il cibo e l'acqua che hai messo da parte, e due coppe d'oro dal valore complessivo di venti Dobloni d'oro. Prendi nota di questi oggetti nel registro di avventura.
La porta della tua stanza è chiusa a chiave.
Se cerchi di aprirla usando SESAMO, vai al **300**.
Se cerchi di abbatterla a spallate, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **126**.
Se preferisci non fuggire, ma aspetti l'evolversi degli eventi, sperando in una migliore occasione di fuga, vai al **189**.



156

Non solo riesci a colpire l'Orco, ma gli fai anche saltare via la spada di mano. Balzi sulla spada e l'afferri con decisione, lasciando cadere la tua sul terreno. La spada dell'Orco aumenta di 1 punto il tuo BONUS DI ATTACCO e arrecherà 5 PUNTI DI DANNO. Il BONUS DI ATTACCO dell'Orco, invece, diminuisce di 1 punto poiché deve usare la tua spada.
Torna al **403** e continua a combattere dal punto 1.



157

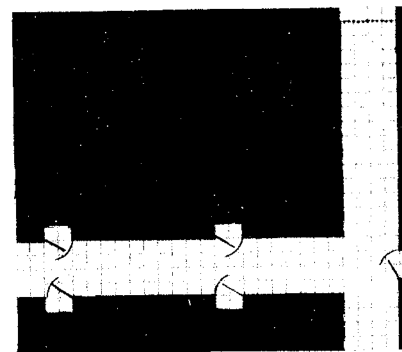
Sul pavimento trovi una mattonella che si muove, ma sembra essere più una trappola per gli incauti che una porta [illegible]. Vai al **19**.

158

Alle tue spalle suona l'allarme, e prima che possa rendertene conto sei circondato da un'orda di Orchi inferociti. Uno di questi ti colpisce alle spalle e ti fa perdere coscienza... vai al **363**.

159

Sei ad un trivio dove un corridoio proveniente da ovest confluisce in un corridoio che va da nord a sud. A sud, lungo le pareti del corridoio, ci sono tre paia di porte poste una di fronte all'altra. A nord il corridoio è sbarrato da un'inferriata. Il corridoio che porta a ovest presenta due coppie di porte, anch'esse poste una di fronte all'altra.
A est, sulla parete c'è una robusta porta di legno di quercia.



Se decidi di proseguire verso sud vai al **46**.
Se decidi di proseguire verso nord vai al **497**.
Se decidi di proseguire verso ovest vai al **21**.
Se decidi di aprire la porta ad est e di proseguire dall'altra parte, vai al **73**.

160

Ti trovi ad un incrocio fra quattro stretti corridoi. Ad ovest il corridoio si apre in una specie di caverna, mentre l'estremità del corridoio settentrionale è sbarrata da una robusta porta con la cornice di ferro. Il corridoio verso sud dopo un po' gira ad ovest. Il corridoio verso



est, infine, prosegue per una certa distanza prima di svoltare verso nord.



Se decidi di proseguire verso nord, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **142**.
Se decidi di proseguire verso sud, dopo la curva verso ovest arrivi al **193**.
Se decidi di proseguire verso est, il corridoio svolta a nord e arrivi al **130**.
Se decidi di proseguire verso ovest vai al **359**.

161

Appena entri nel pentacolo, improvvisamente tutto intorno a te si alzano rabbiose lingue di fuoco...
Vai al **321**.

162

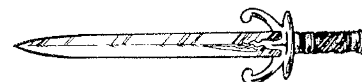
Lanci il tuo incantesimo, che però non ha alcun effetto sul Signore del Fuoco, se non quello di far brillare i suoi vestiti e il suo amuleto di una luce magica.
Vai al **116**.

163

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai vai al **48**.
Se non ce la fai vai al **191**.

164

Sollevi la sbarra della porta della stalla, lasci uscire i cavalli dai loro box e li conduci verso l'uscita. Poi gridi e fai molto rumore, cosicché i cavalli si impauriscano e si lanciano verso la porta. Tu li segui nel cortile, dove si è scatenata una tremenda confusione. Tuttavia le guardie e gli altri Orchi riescono a fermare i cavalli e a riprendere in mano la situazione.
Tu nel frattempo ti precipiti verso l'entrata, e ti imbatti nel corpo di un Orco travolto dai cavalli, con addosso una cotta di maglia. Alla cintola porta una grossa chiave.
Se decidi di prendere la chiave e di precipitarti verso il cancello a nord, vai al **238**.
Se decidi di prendere la chiave e di precipitarti verso il cancello a sud, vai al **272**.
Se decidi lasciar perdere la chiave e vai verso il portone a nord, vai al **307**.
Se decidi di lasciar perdere la chiave e vai verso il cancello a sud, ti nascondi nella torre dell'ingresso e attendi che si siano calmate le acque. Vai al **387**.

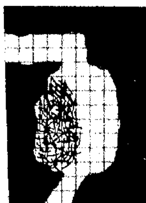


165

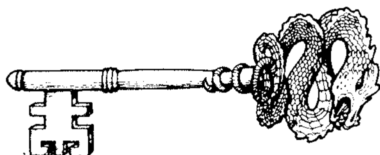
Uno sbatter di porte ti sveglia di soprassalto. Malgar, il capitano degli Orchi, è tornato. Indossa una cotta di maglia (che gli procura un BONUS DI DIFESA di +3; prendine nota).
Vai al **461** e inizia a combattere dal punto 5.

166

Ti trovi in una grotta naturale che presenta due uscite, una a sud e una ad ovest. Cercando fra i detriti che sparsi qua e là sul pavimento della caverna, scopri un'ampolla d'argento finemente decorata.

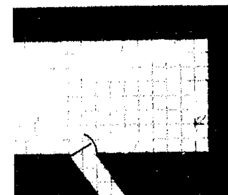


Se decidi di prendere l'ampolla ed esaminarne il contenuto, segnati il numero di questo paragrafo e vai al **313**.
Se decidi di fermarti qui a dormire, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **271**.
Se decidi di uscire dalla caverna dall'uscita occidentale, vai al **102**.
Se decidi di uscire dalla caverna dall'uscita a sud, vai al **127**.



167

Sollevi trionfante l'amuleto. Farak lo vede, e con gli occhi sbarrati dallo sgomento lascia andare un grido; poi si precipita verso la parete meridionale e spinge da parte una libreria, dietro alla quale c'è un passaggio segreto. Farak entra nel corridoio e fugge via: tutto questo ti prende di sorpresa, e ci metti un po' per reagire.



Se decidi di inseguire Farak, vai al **269**.
Se decidi di cercare nella stanza se ci sono oggetti preziosi, vai al **314**.
Se decidi di uscire dalla porta orientale, vai al **465**.
Se decidi di uscire dalla porta occidentale, vai al **235**.

168

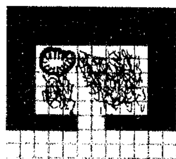
Con un attacco a sorpresa fai fuori una delle guardie, ma le altre riescono a dare l'allarme. Altri dieci Orchi vengono a dar man forte alle guardie e hanno presto la meglio su di te. Tu perdi i sensi. Vai al **363**.

169

La prima cosa che noti entrando in questa stanza è che è molto calda. Da un grosso buco nell'angolo a nord-ovest, infatti, si sprigiona un fuoco vivacissimo e di un intenso color rosso. Grazie alla fiamma riesci a vedere che nella stanza ci sono molti oggetti buttati qua e là



alla rinfusa: vecchi abiti, pentole e vasi rotti, armature consunte e altre cianfrusaglie, nessuna delle quali è più utilizzabile.



Se decidi di dormire qui dentro, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **388**.
Se vuoi dare un'occhiata al buco nell'angolo nord-ovest, vai al paragrafo **4**.
Se vuoi uscire dalla stanza vai al **244**.

170

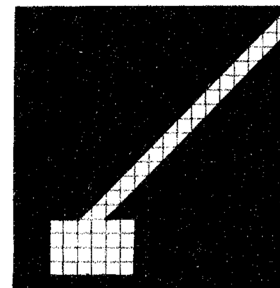
Devi mettere alla prova la tua FORZA.
Se ce la fai la porta si apre, e sullo slancio finisci dall'altra parte, al paragrafo **239**.
Se non ce la fai, ricevi 2 PUNTI DI DANNO dall'urto, poi torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

171

Non trovi nessuna porta segreta, anzi... il rumore che hai provocato attira l'attenzione indesiderata di qualcuno. Vai al paragrafo **89**.

172

Ti trovi in una piccola stanza dalle pareti di pietra e con il pavimento coperto di paglia. A nord-est c'è una uscita verso un corridoio, che sembra essere l'unica qui dentro.



Se decidi di metterti a cercare una porta segreta in questa stanza, vai al **495**.
Se decidi di farti una dormita qui dentro, prendi nota di questo paragrafo e vai al **271**.
Se decidi di prendere il corridoio verso nord-est, vai al **432**.

173

Devi mettere alla prova la tua FORZA.
Se ce la fai, vai al **125**.
Se non ce la fai, ricevi 2 PUNTI DI DANNO cadendo lungo le scale. In più il rumore ha attirato l'attenzione di qualcuno, e questo non era certo quello che volevi!
Vai al paragrafo **89**.

174

Ti trovi in una piccola cella, ammobiliata con un letto, una cassettiera, una sedia, un bacile, una piccola libreria e una lanterna. Se decidi di prendere con te la lanterna,



annotala sul registro di avventura. Non c'è nient'altro di interessante in questa stanza.



Se decidi di dormire qui dentro, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **388**.
Se decidi di uscire dalla stanza, vai al paragrafo **86**.

175

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai vai al **298**.
Se non ce la fai vai al **111**.

176

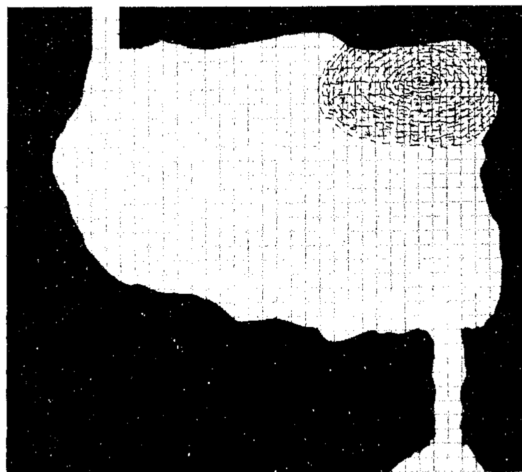
Lo scudo è magico, e porta il tuo BONUS DI DIFESA a +2 invece che del consueto +1.
Prendine nota sul registro di avventura e poi torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

177

Ti trovi all'estremità settentrionale di un corridoio che va da nord a sud. A sud il corridoio conduce in una caverna piccola e buia. Dall'altra parte, di fronte a te si apre una cavità naturale enorme e molto luminosa, che presenta un'altra uscita a nord-est. Proprio sopra questa seconda uscita c'è un ampio camino naturale, che funge da entrata e uscita per la creatura che abita questa caverna: un drago gigantesco, il più grande che tu abbia mai visto.



Il drago in questo momento sembra intento a schiacciare un pisolino. E lo fa sdraiato su un magnifico tesoro! Prendi nota del numero di questo paragrafo.



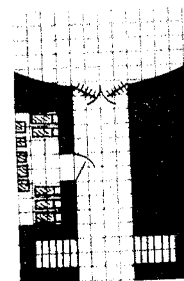
Se decidi di attraversare la caverna per uscire a nord-est, ignorando il dragone, vai al **361**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **246**.
Se decidi di estrarre la tua arma e attaccare il dragone mentre sta ancora dormendo, vai al **286**.
Se decidi di sottrarre qualche oggetto prezioso dal tesoro, mentre il dragone sta dormendo, vai al **328**.
Se decidi di proseguire verso sud, in direzione dell'altra caverna, vai al **151**.
Se decidi di proseguire verso sud, cercando nel corridoio qualche porta segreta, vai al **212**.

178

Dopo un paio di giorni, una mattina il secondino apre la porta, ti consegna una spada, uno scudo e un'armatura di cuoio. Tu ti infili l'armatura, ti leghi la spada alla cintola e impugni lo scudo. Poi chiedi al secondino chi sia il tuo avversario, e lui ti risponde che lo scoprirai quando sarai entrato nell'arena. Dicendo così ti spinge nel corridoio e ti augura buona fortuna...
Se decidi di attaccare il secondino vai al **347**.
Se decidi di assecondarlo e di entrare nell'arena, vai al **247**.

179

Ti trovi in un ampio corridoio dalle pareti di pietra che porta da nord a sud. A nord si scorge il terreno sabbioso di un'arena con intorno le gradinate per gli spettatori, ora vuote.
Lungo la parete occidentale c'è una porta e, subito dopo, due rampe di scale che si dipartono verso l'alto da entrambi i lati del corridoio.



Se decidi di proseguire nell'arena, verso nord, vai al **432**.

continua



Se decidi di aprire la porta nella parete occidentale, vai al **113**.
Se decidi di appoggiare un orecchio alla porta per ascoltare i rumori che provengono dall'altra parte, vai al **94**.
Se decidi di salire per una delle due rampe di scale, vai al **260**.
Se decidi di scendere lungo il corridoio verso sud, vai al **237**.
Se decidi di cercare una porta segreta nel corridoio verso sud, oltrepassate le due rampe di scale, vai al **224**.

180

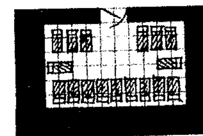
Se *non* hai usato SONNO, allora uno degli Orchi ha la possibilità di suonare l'allarme. Vai al **158**.
Se invece *hai* usato SONNO, ricorda che ogni Orco possiede 6 PUNTI DI AGILITÀ. Se dopo aver usato l'incantesimo entrambi gli Orchi sono ancora coscienti vai al **158**.
Se soltanto uno dei due Orchi è cosciente, devi combattere contro di lui. Prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **249**.
Se sei tornato a questo paragrafo dopo aver sconfitto l'Orco, vai al **283**.

181

Mentre nuoti nel fiume, ansimando per tenerti a galla a causa del freddo penetrante, vedi gli altri prigionieri che stanno nuotando o sono trascinati dal corso dell'acqua.
Se decidi di nuotare insieme a loro seguendo il corso del torrente, vai al **230**.
Se decidi di risalire il fiume, vai al **253**.

182

Ti ritrovi in un dormitorio. Qui ci sono una ventina di Orchi che risposano! Alcuni sembrano dormire della grossa, sicché decidi di uscire facendo meno rumore che puoi... Ma devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.



Se ce la fai, torni all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.
Altrimenti vai al paragrafo **82**.

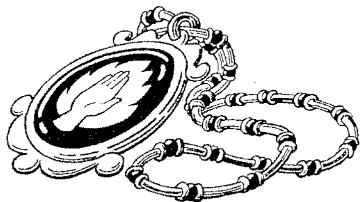
183

Ti precipiti nella stanza, ma scopri che assieme all'Orco ci sono altri tre suoi compagni, armati come lui.
Se decidi di darti alla fuga vai al **251**.
Altrimenti prendi nota del numero di questo paragrafo.
Se decidi di attaccare gli Orchi vai al **451**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **487**.
Se sei tornato a questo paragrafo dopo aver sconfitto gli Orchi, vai al **291**.

184

Se usi SAETTA O SONNO, vai al **252**.
Se usi SANARE, quest'incantesimo funzionerà come al solito. Torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.
Se usi FLUTTUARE, vai al **146**.
PIEDE VOLANTE ti permette di camminare sulle pareti ed

evitare del tutto il laghetto. Se cammini in questo modo verso la riva sud vai al **120**, se lo fai verso la riva nord vai al **292**.
Se usi un altro incantesimo, non avrà alcun effetto in questa circostanza, perciò torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.



185

Se ti trovi nell'arena, oppure sei entrato nella gabbia dei lupi dalla parte dell'arena, allora le bestie ti inseguono. Vai al **254**.
Se sei caduto nella gabbia dal pozzo, devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai, ricevi 3 PUNTI DI DANNO, ma riesci a risalire. Vai al **394**.
Se non ce la fai, ricevi 3 PUNTI DI DANNO dai lupi! Vai al **254** e combatti con i lupi che ti stanno attaccando rabbiosi.

186

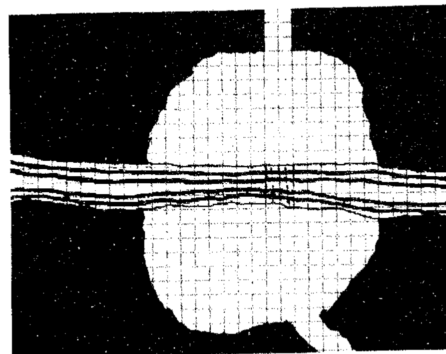
Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se non ce la fai vai al **219**.
Se ce la fai vai al **255**.

187

Se hai già iniziato a combattere, anche le guardie continueranno a farlo. Vai al **451** e continua il combattimento.
Se invece non hai ancora iniziato, vai al **141**.

188

Ti trovi sulla riva settentrionale di un torrente, che scorre attraverso una cavità naturale piena di stalattiti che pendono dalla volta. Il corso del fiume va da ovest ad est. Qui una volta c'era un ponte di legno, che nel corso degli anni è marcito fino a crollare: i suoi resti giacciono coperti di alghe ed erbacce sul fondo del fiume.
Su questo lato c'è un corridoio che conduce fuori dalla caverna, verso nord, mentre sull'altro lato c'è un identico passaggio che porta verso sud. Dopo alcuni metri il corridoio verso nord confluisce in un'altro che porta da est ad ovest.



Se decidi di fermarti a dormire qui, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **257**.

continua

Se decidi di risalire lungo il corridoio verso nord vai al **154**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e prendi nota del numero di questo paragrafo, poi vai al **299**.
Se attraversi il fiume a nuoto vai al **338**.
Se cerchi di saltare sull'altra riva, vai al **373**.



189

Dopo alcuni giorni finalmente si presenta l'occasione in cui avevi tanto sperato. Il Signore del Fuoco, scortato come sempre da due guardie, viene alla tua stanza e ti ordina di armarti della tua spada e di indossare la cotta di maglia (annotale sul registro di avventura). Poi esclama: "È tempo per te di ricevere maggiori responsabilità".
Quando sei pronto, ti vengono bendati gli occhi e vieni condotto per una serie interminabile di corridoi e giù per una scala a chiocciola. Dopo un po' ti tolgono la benda.
"Continua verso est lungo questo corridoio" ti ordina il Signore del Fuoco, "laggiù incontrerai un mio servitore. Digli che sei andato lì per uno dei miei ciondoli. Lui sa di che si tratta: portali da me!"
Se decidi di fare come ti comanda, vai al **52**.
Se credi che possa trattarsi di una trappola e decidi di attaccare il Signore del Fuoco, vai al **223**.

190

Il Gladiatore ti guarda con reverenza ed esclama: "Spero che riusciate a catturarlo. Non voglio ricevere di nuovo la punizione che avete impartito a tutti i gladiatori, quando c'è stato l'ultimo tentativo di fuga!"
Se decidi di rivelargli che invece stai proprio cercando di scappare, e gli chiedi se vuole unirsi alla fuga, vai al **294**.
Se decidi di rivelargli che stai cercando di distruggere tutto il potere del Signore del Fuoco e gli chiedi un aiuto, vai al **421**.
Se decidi di uscire dalla stanza senza dir nulla e chiudi la porta, vai al **409**.

191

Fai un po' troppo rumore e attiri l'attenzione degli Orchi, che con velocità straordinaria estraggono le spade e ti sono addosso.

Vai al **148** e inizia a combattere dal punto 5.

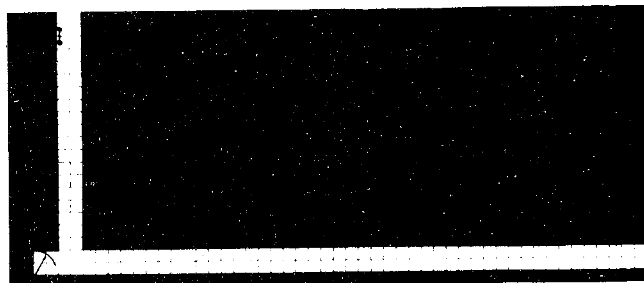
192

Se con te, segnata sul tuo registro di avventura, hai una chiave del magazzino, allora la porta si apre. Torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota e scegli l'opzione che ti dice di usare SESAMO.

Altrimenti la chiave che possiedi non è quella giusta. Torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

193

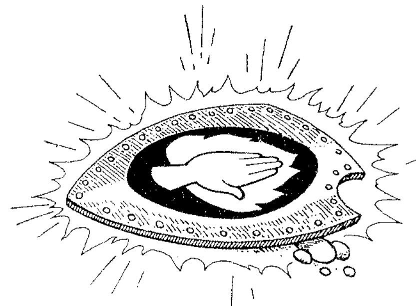
Sei giunto ad un trivio, in cui un corridoio proveniente da nord confluisce in un corridoio che porta da est ad ovest. Ad ovest il passaggio è sbarrato da una solida porta di legno, mentre nel corridoio che va verso nord, ad un certo punto c'è una scala a pioli, agganciata alla parete. Il corridoio verso est ad un certo punto piega a nord.



Se decidi di proseguire verso nord vai al **480**.

Se decidi di proseguire verso ovest, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **345**.

Se decidi di proseguire verso est, dopo la curva a nord arrivi al **160**.



194

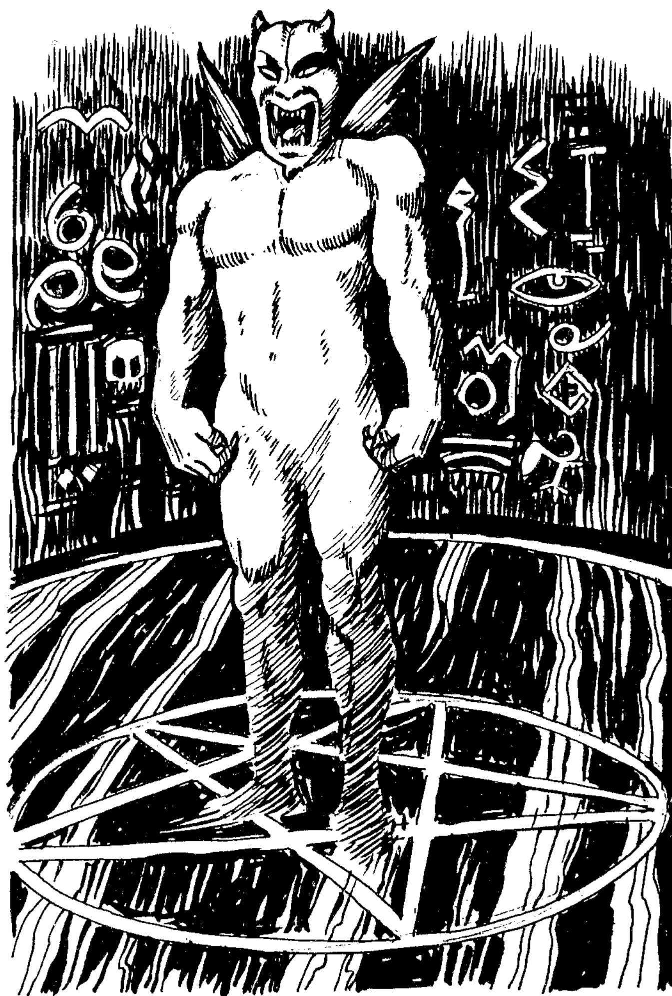
Il cristallo inizia a pulsare sempre più freneticamente, e a risplendere con sempre maggiore fulgore. Sulle pareti della sala viene improvvisamente proiettata l'immagine del panorama che circonda la fortezza del Signore del Fuoco. In quell'istante, dal pavimento all'interno del pentacolo si sprigionano gigantesche lingue di fuoco, e nel centro dell'iscrizione appare un enorme Demone del Fuoco, alto più di due metri. Il Demone ti lancia uno sguardo d'odio ed esclama: "Grogarak è pronto ad esaudire i desideri del Signore del Fuoco! Cosa devo fare ora?"

Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **346**.

Se decidi di attaccare il Demone del Fuoco vai al **161**.

Se decidi di dire a Grogarak che tu sei nemico del Signore del Fuoco, che stai lottando per distruggere il





suo potere, e che non sei un suo servitore, per poi ordinargli di sparire da questo luogo, vai al **309**.
Se decidi di battere in ritirata nella caverna del dragone, col rischio però di svegliarlo, vai al **286**.

195

Ahimé, il Signore del Fuoco ha girato il pollice in giù. Il tuo avversario ti taglia la gola senza pietà... e tu vai al **321**.

196

Apri la porta piano piano e dai una sbirciatina nella stanza. Qui dentro ci sono cinque letti addossati a una parete, e altri cinque all'altra. Ma sui letti stanno dormendo degli Orchi!



Se decidi di attaccarli con un incantesimo o con le tue armi, vai al **265**.
Se decidi di chiudere la porta senza far rumore, vai al **302**.

197

Gli Orchi indossano armature di cuoio e impugnano delle corte spade. Nei loro borsellini hanno ciascuno tre Dobloni d'oro. I dadi con cui stavano giocando sono d'avorio e valgono due Dobloni d'oro l'uno. Inoltre uno degli Orchi porta a tracolla un orcio.
Prendi nota sul registro di avventura di tutte le cose che desideri prendere con te e poi vai al **233**.



198

Ti butti contro la porta, che rimbomba sinistramente ma rimane ben chiusa. Ricevi 2 PUNTI DI DANNO e vai al **46**.

199

Devi mettere alla prova la tua FORZA.
Se ce la fai vai al **407** e continua a combattere.
Se non ce la fai il veleno dello scorpione comincia a fare effetto... Vai al **321**.



200

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se non ce la fai vai al **374**.
Se ce la fai riesci a chiudere la porta senza svegliare Farak.
Se sei uscito dalla porta orientale, vai al **465**.
Se sei uscito dalla porta occidentale, vai al **235**.

201

L'incantesimo funziona che è una meraviglia. Torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota e scegli l'opzione che dice di usare le chiavi dell'arena.

202

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai vai al **237**.
Se non ce la fai vai al **191**.

203

Ti trovi in un breve corridoio che conduce da nord a sud, ed è chiuso da una porta a ciascuna delle due estremità. Su nessuna delle due porte c'è la maniglia, ma si possono aprire semplicemente spingendole.



Se decidi di farti una dormita qui, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **271**.
Se decidi di entrare dalla porta a sud, vai al **428**.
Se decidi di entrare dalla porta a nord, vai al **72**.

204

Se ti metti a correre lungo il corridoio verso nord, vai al **318**.
Se ti metti a correre lungo il corridoio verso sud, vai al **367**.
Se ti metti a correre lungo il corridoio verso ovest, vai al **435**.

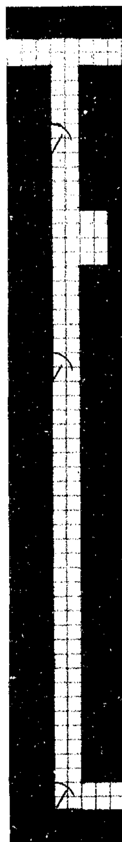
205

La porta si apre su una fenditura molto ripida e profonda. Le pareti sembrano coperte di grasso, e alla fine del passaggio risplende un bagliore molto intenso. Se decidi di scendere lungo questa fenditura vai al **239**.
Altrimenti torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

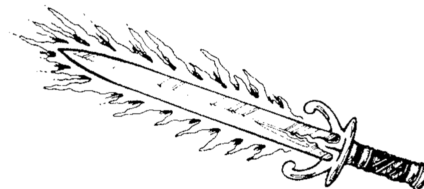


206

Ti trovi in un lungo corridoio che va da nord a sud, di fronte ad una rientranza ricavata nella parete est.
Guardando verso nord c'è una porta nella parete occidentale, dopo la quale il corridoio prosegue fino a confluire in un altro passaggio.



Anche guardando verso sud c'è una porta nella parete occidentale, dopo la quale il corridoio prosegue per svoltare verso est, alcuni metri più avanti.
Se decidi di proseguire verso nord, vai al **240**.
Se decidi di proseguire verso sud, vai al **143**.
Se decidi di cercare una porta segreta nella nicchia, vai al **275**.



207

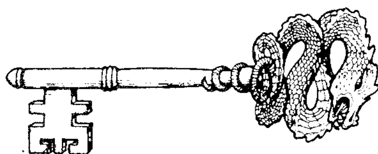
Alla fine arriva l'impatto con l'acqua: tira un dado.
Se il risultato è inferiore ai tuoi attuali PUNTI DI AGILITÀ, vai al **181**.
Altrimenti perdi un PUNTO DI AGILITÀ mentre sei in balia delle acque.
Se sei ancora cosciente, torna all'inizio di questo paragrafo e tira un dado.
Se perdi i sensi, sei sopraffatto dalla morsa dell'acqua fredda... vai al **321**.

208

Il cigolio di una porta che si apre ti sveglia di soprassalto. Ti ritrovi in una cella piccola ma pulita: ci sono un bacile, una lanterna, una piccola libreria, un tavolo e una sedia, oltre al letto su cui stai riposando.

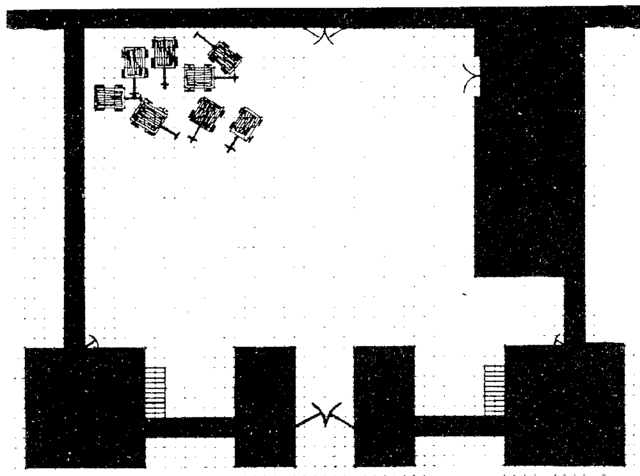


Nella stanza entra un Orco vestito di un'armatura di cuoio, insieme a un vecchio vestito con i paramenti di un Mastro Scriba.
Nonostante il suo abito che incute reverenza, il vecchio viene trattato rudemente dall'Orco.
"Ecco qua il tuo nuovo passacarte, Sigbert" lo canzona, "speriamo che se la cavi meglio di quello di prima, o almeno che crepi nell'arena in modo altrettanto divertente, eh!" Vai al **261**.



209

Ti trovi alla base di una torre nell'angolo di un cortile, appena appena illuminato dalle torce. Questo cortile forma una specie di contrafforte davanti alla fortezza sotterranea del Signore del Fuoco. Nella parete meridionale del cortile si trova l'ingresso, posto fra altre due torri di guardia. Nell'angolo a nord-ovest ci sono alcuni carri sparpagliati in disordine, mentre dall'altra parte ci sono le stalle. Al centro della parete rocciosa che delimita il cortile a nord c'è un ingresso con una cancellata. Quest'ingresso conduce ai sotterranei della fortezza del Signore del Fuoco.
Ci sono due ingressi alla torre sotto la quale ti trovi. Uno dà sul cortile, l'altro è in cima ad una rampa di scale al secondo piano.



Se decidi di salire queste scale per entrare dalla porta al secondo piano, di fronte alla torre dell'ingresso, vai al **278**.
Se decidi di entrare dalla porta al pianterreno, nella parete nord della torre, vai al **348**.
Se decidi di avvicinarti alla torre dell'ingresso, vai al **387**.
Se decidi di andare verso i carretti, continua al **422**.
Se decidi di entrare nelle stalle vai al **456**.

210

"Non è neanche qui!" grugnisce una delle guardie. Lasci andare un sospiro di sollievo, quando le guardie sono



uscite dalla stanza. Poi, appena è tornata la calma, tiri fuori l'Orco da sotto il letto, gli togli l'armatura, te la metti addosso, gli prendi la spada e lo sistemi sul letto al tuo posto. Prendi nota dell'armatura di cuoio e della spada sul registro di avventura.
Avvicini l'orecchio alla porta, ti assicuri che non ci sia nessuno nei paraggi, inserisci la chiave nella serratura (annotala come "chiave del magazzino" sul registro di avventura), apri la porta ed entri nel corridoio. Vai al paragrafo **86**.

211

"Bene" esclama il Serpente del Fuoco, "ora prendi il corridoio verso ovest e poi, giunto al secondo corridoio, svolta verso nord. Alla biforcazione prosegui verso nord-ovest, e continua avanti finché non giungi alla tana del drago. Mi raccomando, tieni sempre alta la Gemma del Fuoco. Poi attraversa la caverna del dragone, e da lì giungerai ad una camera circolare, dove incontrerai Grogarak".
Se decidi di fare come dice il Serpente del Fuoco vai al paragrafo **10**.
Se decidi di attaccarlo vai al **419**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **453**.

212

Non trovi nessuna porta segreta, anzi il rumore che hai fatto picchiettando sul muro ha attirato l'attenzione di qualcuno. Lungo il corridoio vedi arrivare verso di te, a velocità spaventosa, un'abbagliante palla di fuoco, mentre una voce roca e strascicata esclama: "Ferma quel razzo maledetto, subito!"
Tira due dadi. Il risultato corrisponde ai PUNTI DI DANNO che ricevi dalla palla di fuoco.
Se perdi i sensi vai al **321**.
Se invece sei ancora in te, vai al **177** se eri diretto verso nord, oppure al **151** se eri diretto verso sud.



213

Non hai nessuna arma e sei anche privo dell'armatura, che ti è stata tolta dopo l'ultimo scontro. Invece hai del cibo, che sei riuscito a mettere da parte avvolgendolo in un panno, e la lanterna che hai preso dalla tua stanza. Prendine nota sul registro di avventura. Dopo che hai ricevuto il tuo terzo pasto, il secondino chiude a chiave la serratura. Non è il caso di attaccare il secondino, perché ci sono troppi Orchi in giro. Se tuttavia vuoi tentare di sottrargli le chiavi mentre ti porge la cena, vai al **375**.
Se decidi di usare SESAMO per aprire la porta vai al **409**.
Se decidi di forzare la porta vai al **30**.

214

Se hai usato SONNO O SAETTA, l'Orco stramazza al suolo. Vai al **381**.
Altrimenti l'Orco riesce ad azionare l'allarme. Vai al paragrafo **89**.



215

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai gli Orchi non ti sentono; vai al **494**.
Se non ce la fai vai al **158**.

216

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai vai al **304**.
Se non ce la fai l'Orco ti vede e suona l'allarme.
Se decidi di scappare vai al **251**.
Se decidi di attaccare l'Orco vai al **183**.

217

Devi mettere alla prova la tua FORZA.
Se ce la fai riesci a liberarti: torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.
Se non ce la fai i tentacoli ti stringono sempre più, e piano piano ti inoculano nel sangue un veleno che ti paralizza braccia e gambe. Poi, inesorabilmente, l'anemone ti trascina verso la sua bocca famelica...
Vai al **321**.

218

Sghignazzando rumorosamente, gli Orchi hanno facilmente la meglio su di te. Vai al **287**.

219

Gli Orchi ti si buttano addosso e hanno subito la meglio. Quando finalmente ti riprendi, ti ritrovi al cospetto del Signore del Fuoco! Vai al **363**.

220

Ti trovi in un ampio corridoio che porta da nord a sud, proprio all'esterno di una porticina nella parete occidentale. La porta è aperta. A nord un corridoio si congiunge con questo, formando così un trivio. Verso sud, invece, nella parete orientale c'è una doppia porta e, di fronte, altre due porticine come quella accanto a te.

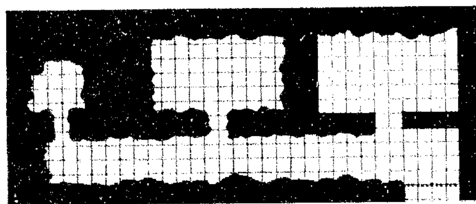


Se decidi di proseguire verso nord vai al **256**.
Se decidi di procedere verso sud vai al **110**.
Se decidi di attraversare la porta a ovest, vai al **289**.

221

Apri la serratura e sposti l'inferriata. I poveri disgraziati che vi erano rinchiusi escono dalla cella, e ti ringraziano con le lacrime agli occhi. Uno di loro apre una porta

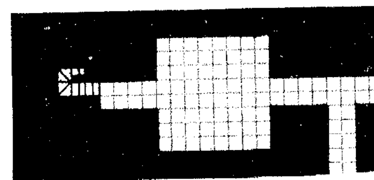
segreta posta alle tue spalle, nella parete orientale del corridoio.



"Una volta abbiamo visto il capo venire da questa parte" dice uno dei prigionieri con un fil di voce. "Qui dovremmo trovare una via d'uscita più sicura, che non passando per gli alloggi degli Orchi".
Detto questo, il prigioniero sparisce giù per una scala a chiocciola che sta dietro la porta segreta. Gli altri lo seguono immediatamente.
Nel frattempo dai un'occhiata al luogo dove stavano gli schiavi che hai appena liberato, ma non ci trovi niente di interessante. Quando torni all'inferriata, non c'è più traccia né della porta segreta né degli schiavi.
Se ti metti a cercare la porta segreta, vai al **330**.
Se prendi il corridoio verso sud, vai al **159**.

222

Sei appena entrato in una camera quadrangolare che presenta due uscite, una a est ed una a ovest. Nel corridoio che conduce verso est, dopo alcuni metri, confluisce un altro passaggio proveniente da sud; il corridoio che conduce verso ovest, invece, dopo un po' termina con una scala a chiocciola che porta verso l'alto. Nella camera ci sono due guardiani giganteschi, coperti da una cotta di maglia e armati di spada e scudo. Inoltre sono protetti da grossi elmi, sicché non ne puoi vedere la faccia.
Prendi nota del numero di questo paragrafo.



Se decidi di attraversare la camera, senza badare ai due soldati, vai al paragrafo **80**.
Se decidi di attraversare la camera di corsa, vai al **245**.
Se decidi di attaccare le guardie, vai al **285**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **327**.
Se sei tornato a questo paragrafo dopo aver sconfitto i Guardiani della Morte, vai al **107**.

223

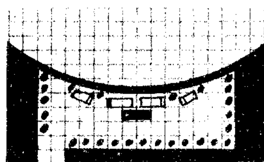
Finisci dritto fra le braccia robuste delle guardie, che ti afferrano saldamente, mentre Farak sghignazza: "Così tu saresti il campione della Contea di Esgaron, il meglio che si possa trovare nel Baronato di Drakensfeld, ah ah! Non mi sono sentito mai tanto al sicuro".
Farak sghignazza come una gallina isterica.
Vai al **258**.

224

Non c'è nessuna porta segreta. Però, purtroppo, il rumore che hai provocato attira l'attenzione di qualcuno... Vai al paragrafo **89**.

225

Ti trovi nel palco personale del Signore del Fuoco. Da qui puoi godere un'eccellente vista sull'arena sottostante. Il palco è decorato riccamente, con mosaici e lamine dorate, drappi purpurei e colonne. Ci sono quattro divani imbottiti e finemente ornati, disposti davanti alla balaustra. Non sarebbero male nemmeno come letti... Infine c'è anche un tavolino, su cui sono appoggiate quattro coppe dorate del valore di 7 Dobloni d'oro, e una caraffa d'oro del valore di 20 Dobloni. Nell'angolo a sud-ovest del palco c'è un'uscita, che conduce verso sud.



Se decidi di dormire qui, su uno dei divani, vai al paragrafo **85**.
Se decidi di dare un'occhiata alla caraffa, vai al **13**.
Se ti cali giù dal palco nelle gradinate che circondano l'arena, vai al **305**.
Se entri nell'arena vai al **398**.
Se decidi di uscire lungo il corridoio nell'angolo sud-ovest del palco, vai al **473**.

226

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai riesci a sottrarre la chiave. Prendi nota della "chiave del cancello" sul registro di avventura e vai al **56**.
Se non ce la fai, la guardia ti sorprende mentre stai per rubarle la chiave, e immediatamente tutte le altre ti attaccano. Vai al **451** ed inizia a combattere (ricordati che il tuo BONUS DI DIFESA è aumentato grazie a INVISIBILITÀ).

227

Ti trovi alla base di una scala a chiocciola. Da qui si diparte uno stretto cunicolo, le cui pareti trasudano rivoletti d'acqua. Questo corridoio conduce verso nord, e non lontano da te forma un incrocio con un altro corridoio che va da est ad ovest.



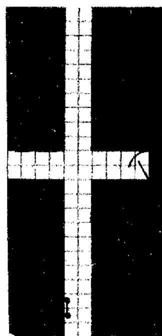
Se decidi di salire le scale, vai al **262**.
Se decidi di proseguire verso nord, vai al **97**.

228

Ti trovi ad un incrocio fra un corridoio che porta da nord a sud ed uno che va da est ad ovest. Il corridoio verso ovest prosegue per un po' prima di svoltare verso nord. Da questo corridoio e da quello che conduce a nord proviene un rumore di acqua che scorre. Il corridoio verso est è interrotto da una porta di legno rinforzata da grossi chiodi di ferro. Lungo il corridoio



che conduce verso sud, infine, c'è una scala a pioli saldamente agganciata alla parete occidentale.



Se decidi di proseguire verso nord, vai al **354**.
Se decidi di proseguire verso sud, vai al **480**.
Se decidi di proseguire verso est, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **142**.
Se decidi di proseguire verso ovest, vai al **459**.

229

Ti avvicini al cristallo per guardarlo meglio e noti che la gemma pulsa, emanando una luce sinistra. All'interno del cristallo sembrano muoversi alcune figure indistinte, che guizzano come in una danza misteriosa.
Se tocchi il cristallo, vai al **194**.
Se ritieni che il cristallo sia la fonte del potere del Signore del Fuoco e vuoi distruggerlo, con la tua arma o con un incantesimo, vai al **263**.
In ogni altro caso vai al **131**.

230

Alla fine il torrente sbocca all'aria aperta, e tu e gli altri prigionieri prendete a nuotare disperatamente per raggiungere le rive. Quando dici ai prigionieri che sei deciso a tornare alla fortezza del Signore del Fuoco, loro ti balzano addosso e ti legano le mani dietro la schiena. "Noi vogliamo allontanarci più che possiamo, capito? E tu sarai la nostra guida!" esclamano.
Non sei in grado di usare nessun incantesimo, sicché non hai altra scelta che fare quello che ti ordinano. Quella notte scorgi le torce di un drappello di Orchi a cavallo che vi stanno cercando: è chiaro che si sono accorti della vostra fuga. Allora ordini agli altri di nascondersi e incrociare le dita...
Vai al **255**.

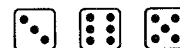


231

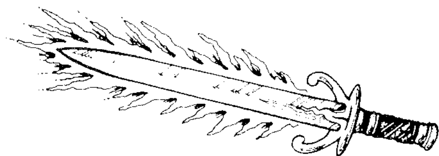
Gli Orchi dicono al Signore del Fuoco che tu sei un potentissimo stregone, e il Signore del Fuoco non è molto contento di questa notizia.
"Abbiamo i nostri sistemi per trattare quelli come te, che credono di venire ad usurpare i nostri domini con i loro sciocchi incantesimi!" sibila infuriato. Il Signore del Fuoco fa un cenno verso gli Orchi, dopo di che uno di questi ti colpisce da dietro e tu perdi i sensi... Vai al **24**.

232

C'è una stanza con cinque letti addossati a ciascuna parete. Tutti i letti (all'infuori di due) sono occupati da



Orchi, che dormono profondamente. O per lo meno *stavano* dormendo profondamente, finché tu non sei arrivato a svegliarne due... Infatti due Orchi son balzati giù dal letto e ti sono addosso in un istante.
Vai al **265**.



233

Sei solo, in una stanza al secondo piano della torre. Attraverso un'arco nell'angolo a sud-est della stanza intravvedi una scala a chiocciola che conduce in alto, mentre sul pavimento, nell'altro angolo, a sud-ovest, c'è una botola. Per uscire da questa torre si deve passare da una porta nella parete rivolta verso la torre dell'ingresso.
Se decidi di aprire la botola e scendere da quella parte, vai al **266**.
Se decidi di salire dalla scala a chiocciola, vai al **494**.
Se decidi di prendere l'uscita dalla torre, vai al **209**.

234

Lo scorpione è velocissimo, e immediatamente ti sbarra la fuga. Vai al **407** e inizia a combattere dal punto 5.

235

Ti trovi all'estremità orientale di un breve corridoio che porta da est a ovest, di fronte a una robusta porta di legno. A ovest il corridoio piega, dopo un po', in direzione sud, e lì, nella parete settentrionale, c'è un'altra porta di legno simile a quella davanti a te. La porta vicina a te è chiusa a chiave.



Se continui verso ovest vai al **332**.
Se decidi di abbattere la porta, vai al **408**.
Se provi ad aprire la porta con una chiave vai al **374**.
Se decidi di usare SESAMO per aprire la porta, vai al **493**.

236

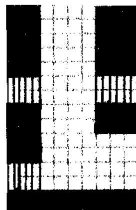
Il gladiatore stramazza ai tuoi piedi. Tu lo trascini nella sua stanza cercando di far meno rumore che puoi. Non porta niente di interessante addosso, né c'è nulla che ti interessi nella sua stanza.
Tira due dadi e aggiungi un punto per ogni turno di combattimento in cui sei stato impegnato con il gladiatore. Se il risultato è pari o superiore a 10, allora qualcuno ha sentito le urla del gladiatore prima che tu lo riducessi al silenzio. Vai al paragrafo **89**.
Altrimenti vai al **409**.

237

Sei giunto ad un trivio: ad ovest c'è una rampa di scale che conduce verso l'alto, mentre i corridoi conducono rispettivamente verso est e verso nord.
Lungo il corridoio verso nord, che in lontananza prende



a scendere, ci sono due rampe di scale, una ad est e ed una ad ovest, ad un centinaio di metri di distanza dal punto in cui ti trovi. Dal fondo proviene l'indistinto vociare di una conversazione fra Orchi.



Se decidi di proseguire verso nord, vai al **48**.
Se decidi di cercare una porta segreta proseguendo verso nord, vai al **191**.
Se decidi di proseguire verso est, vai al **334**.
Se decidi di cercare una porta segreta proseguendo verso est, vai al **376**.
Se decidi di salire le scale ad ovest, vai al **417**.

238

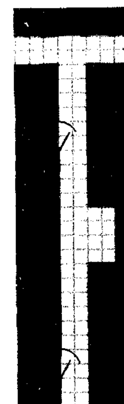
Scopri che la chiave è quella giusta (annota la "chiave del cancello" sul registro di avventura), perciò riesci a sgattaiolare oltre l'ingresso. Vai al **342**.

239

Stai scivolando in un corridoio che è parecchio in pendenza. Dal fondo del corridoio proviene una luce rossastra, molto misteriosa; le pareti sono cosparse di grasso, sicché non riesci ad afferrarti: e il corridoio s'interrompe improvvisamente su un precipizio!
Vai al **40**.

240

Ti trovi in un corridoio che conduce da nord a sud, di fronte a una porta, ricavata nella parete occidentale. A nord il corridoio sfocia in un altro passaggio che va da est a ovest. Guardando verso sud, invece, c'è una nicchia nella parete orientale e, un po' più in là, ancora una porta nella parete occidentale.



Se decidi di proseguire verso nord, vai al **320**.
Se decidi di proseguire verso sud, vai al **206**.
Se decidi di dare un'occhiata alla porta accanto a te, nella parete occidentale, vai al **355**.

241

LEONE:

8 PUNTI DI FORZA	6 PUNTI DI AGILITÀ
0 BONUS DI ATTACCO	0 BONUS DI DIFESA
4 PUNTI DI DANNO	0 PUNTI DI POTERE

Se decidi di dartela a gambe, vai al **310**.

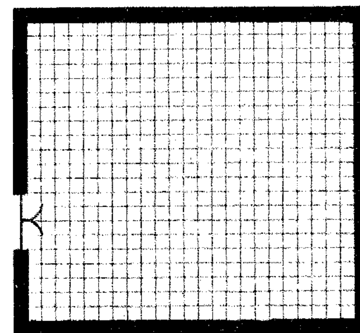
continua



Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **449**.
Se sconfiggi il leone, vai al **60**.
Se perdi coscienza, vai al **321**.

242

Quando tutto sembra tornato alla calma, strisci via dal tuo nascondiglio (un cumulo di cenci) e ti ritrovi in un magazzino.



Tira due dadi. Se il risultato è dispari vai al **434**.
Se il risultato è pari, oppure se sei tornato in questa stanza, scopri di essere entrato in un'ampia sala piena dei tesori rubati dal Signore del Fuoco durante le sue scorribande. In metà della sala gli oggetti sono disposti in ordine, mentre l'altra metà è in uno stato di totale disordine.
L'ingresso alla sala è costituito da una doppia porta, posta nella parete occidentale.
Se ti metti a cercare qualche oggetto interessante, vai al **469**.

continua



Se decidi di farti una dormita qui dentro, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **388**.
Se ti metti a cercare una porta segreta, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **365**.
Se vai verso la doppia porta nella parete occidentale, vai al **32**.

243

Mentre le guardie iniziano a frugare nella stanza, tu fai finta di niente. "Che cos'è questo?" ti chiede una guardia, puntando il dito verso il tuo letto. Guardi in quella direzione e vedi il piede dell'Orco che hai ucciso sbucare da sotto la coperta!
Immediatamente balzi in piedi.
Prendi nota del numero di questo paragrafo.
Se attacchi gli Orchi, vai al **451**.
Se desideri usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **487**.
Se decidi di arrenderti, vai al **474**.
Se sei tornato a questo paragrafo dopo aver sconfitto gli Orchi, trovi loro addosso una cotta di maglia e una spada lunga, oltre a 19 Dobloni d'oro e un paio di chiavi: una per il magazzino ed una per il cancello. Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, annotalo sul registro di avventura. Vai al **174**.

244

Ti trovi in un corridoio che conduce da est ad ovest. Su entrambi i lati, nord e sud, c'è una porta, nessuna delle quali è chiusa a chiave.
Ad ovest il corridoio sfocia in un'ampia sala, mentre a est il corridoio prosegue e ci sono altre due porte.



Se decidi di passare dalla porta a nord, vai al **169**.
Se decidi di passare dalla porta a sud, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **182**.
Se decidi di proseguire verso est, vai al **21**.
Se decidi di proseguire verso ovest, vai al **304**.

245

Mentre stai correndo una delle Guardie della Morte ti colpisce, però nessuno si lancia al tuo inseguimento. Solamente ricevi 4 PUNTI DI DANNO dal colpo.
Se perdi i sensi vai al **321**. Altrimenti vai al **352**.

246

Se usi PIEDE VOLANTE O INVISIBILITÀ per attraversare la caverna, scopri con rammarico che il dragone non si lascia ingannare. Vai al **328**.
Se usi SAETTA O SONNO contro il dragone, questi incantesimi funzionano, ma non abbastanza... vai al **286**.
SANARE funziona come al solito, ma tutti gli altri incantesimi non hanno alcun effetto in questa circostanza. Torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

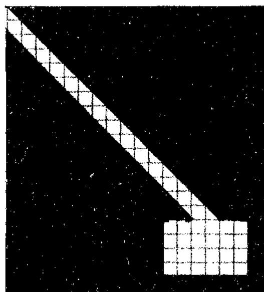
247

Se il Signore del Fuoco ti ha detto che nel prossimo turno combatterai contro il suo Campione, vai al **36**.
Altrimenti vai al **315**.



248

Il corridoio termina in una piccola stanza dalle pareti di pietra. Sul terreno, coperto di paglia, stanno dormendo due lupi.



Se decidi di tornare verso l'arena, devi mettere alla prova la tua AGILITÀ. Se ce la fai vai al **432**.
Se non ce la fai i lupi si svegliano: vai al **316**.
Se decidi di attaccare i lupi, ne colpisci uno mentre sta ancora dormendo, perciò vai al **254** per vedere quando danno gli arrechi e poi continua a combattere.
Se decidi di usare un incantesimo contro i lupi, scrivine il nome e poi vai al **416**.

249

ORCO GUARDIANO:

7 PUNTI DI FORZA	6 PUNTI DI AGILITÀ
0 BONUS DI ATTACCO	+1 BONUS DI DIFESA
3 PUNTI DI DANNO	0 PUNTI DI POTERE

Se decidi di dartela a gambe vai al **158**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **317**.
Se perdi i sensi vai al **363**.
Se sconfiggi l'Orco, torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

250

Riesci a fluttuare nel pozzo, però ti rendi conto che l'incantesimo finirà di funzionare appena avrai toccato il pelo dell'acqua sottostante. Per fortuna, quando sei giunto a metà del pozzo, scorgi un'apertura nella parete: è l'ingresso di un corridoio che porta verso est.
Se decidi di fluttuare fino all'ingresso e di entrare, vai al **359**.
Se decidi di continuare a fluttuare fino all'acqua, vai al **51**.



251

Mentre fuggi via, senti suonare un allarme.
Vai al **452**.

252

Improvvisamente migliaia e migliaia di tentacoli nodosi si agitano in un turbinio color cremisi, fino a raggiungere la superficie del laghetto. In questo modo puoi attraversare il laghetto camminando sui tentacoli come se fosse un pavimento.
Se cammini verso la riva nord, vai al **292**.
Se cammini verso la riva sud, vai al **120**.



253

Risali la corrente per un bel tratto, finché giungi ad un ponte.



Se cerchi di salire sul ponte, vai al **354**.
Se continui a risalire il fiume a nuoto, vai al **338**.
Se prendi a nuotare seguendo la corrente, vai al **230**.

254

Due LUPI, ciascuno dei quali possiede:

6 PUNTI DI FORZA	5 PUNTI DI AGILITÀ
0 BONUS DI ATTACCO	0 BONUS DI DIFESA
3 PUNTI DI DANNO	0 PUNTI DI POTERE

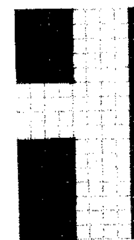
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **416**.
Se te la dai a gambe, vai al **185**.
Se sconfiggi i lupi, vai al **370**.
Se vieni sopraffatto dai lupi, vai al **321**.

255

I tuoi inseguitori non riescono a trovarti e, grazie al cielo, ritornano alla fortezza. Quando tutto è calmo, riprendi il viaggio di ritorno...
Dopo due giorni di marcia, improvvisamente intorno a te si alza, rimbombando spaventosamente, la voce del Signore del Fuoco: "Dunque tu hai osato recarmi l'affronto di rifutare la mia ospitalità! Scoprirai che è stato un errore fatale!"
Subito dopo un'orribile risata squarcia l'aria, mentre tutt'intorno si levano guizzi di fiamme che ti fanno perdere i sensi. Ahimé, sei l'ultima vittima del Signore del Fuoco... Vai al **321**.

256

Ti trovi in un corridoio che va da nord a sud. A sud ci sono alcune porte in entrambe le pareti del corridoio. A nord, dopo un breve tratto, c'è una confluenza fra questo e un altro corridoio, proveniente da ovest.



Se decidi di proseguire verso sud, vai al **220**.
Se decidi di proseguire verso nord, vai al **368**.
Se decidi di cercare una porta segreta nel tratto verso nord, vai al **436**.

257

Tira due dadi.
Se il risultato è pari vai al **271**.
Se il risultato invece è dispari, vieni disturbato nel sonno da un rumore proveniente da là vicino. Apri gli occhi e davanti a te vedi un gigantesco scorpione, pronto ad



attaccarti con il suo terribile pungiglione! Vai al **407** e inizia a combattere.

258

Farak afferra il suo amuleto e se lo stringe al petto. "Quelli che cercano di usurpare il mio potere devono ricevere la giusta punizione!" sibila. Poi allunga le mani tenendo ben stretto l'amuleto e... un'accecante fiammata si sprigiona dalla gemma: non ci vedi più, e il dolore è talmente insopportabile che svieni. Vai al **24**.

259

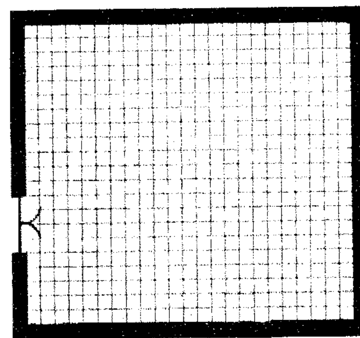
Attraversi carponi l'arena senza che nessuno s'accorga di te. Di fronte a te ora c'è una porta ben chiusa.
Se decidi di strisciare lungo le mura fino alla porta a sud, vai al **467**.
Se decidi di aprire la porta di fronte a te ed hai le chiavi dell'arena, vai al paragrafo **2**.
Se decidi di usare SESAMO per aprire la porta davanti a te, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **201**.
Se decidi di abbattere la porta davanti a te, vai al **37**.

260

Ti trovi in cima ad una scalinata, che scende ad un corridoio che va da nord a sud. Da questo corridoio giungono frammenti confusi di una conversazione nella rozza lingua degli Orchi.
Tutt'intorno ci sono le gradinate per gli spettatori dell'arena.
Se decidi di entrare nelle gradinate, vai al **305**.
Se decidi di scendere le scale per vedere cosa c'è nel corridoio, vai al **48**.

261

Dopo alcuni giorni, sei diventato uno Scriba al servizio del Signore del Fuoco. Il tuo compito, sotto la supervisione di Sigbert, è di catalogare tutti gli oggetti rubati durante le scorrerie del Signore del Fuoco. Questo lavoro lo svolgi in un ampio magazzino, che sta di fronte alla tua cella. Ti portano pasti abbastanza decenti e regolari, e alla fine del giorno un Orco guardiano, sempre lo stesso, ti rinchiude nella cella per la notte. Il giorno dopo, recuperi una daga che avevi nascosto per poterla usare in caso di necessità. Annotala sul registro di avventura.



Durante il giorno ci sono troppi Orchi in giro per poter tentare la fuga, perciò decidi di rischiare il tutto per tutto durante la notte.
Se decidi di scappare questa notte, vai al **296**.
Se decidi di aspettare un'occasione migliore, vai al **326**.



262

Ti trovi in cima ad una scala a chiocciola, accanto ad una porta che dà verso ovest.
Se decidi di scendere le scale, vai al **227**.
Se decidi di passare dalla porta, vai al **96**.

263

Il tentativo di distruggere il cristallo è andato a vuoto. Invece all'improvviso la stanza diventa buia, e dal pentacolo si levano potenti lingue di fuoco. Un enorme Demone del Fuoco, alto più di due metri, sorge dal centro dell'iscrizione e ti punta addosso i suoi occhi malevoli. Vai al **346**.

264

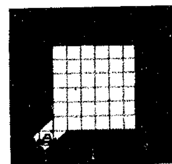
Se lanci l'incantesimo mentre sei nell'arena, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **462**.
Altrimenti:
Tutti gli INCANTESIMI DI ATTACCO funzionano come sempre, eccetto per VADE RETRO NON-MORTO: vai al **403** per vedere gli effetti del tuo incantesimo.
Tra gli INCANTESIMI DI DIFESA, funzioneranno: INVISIBILITÀ (torna al **403** e continua a combattere); PASSI, ma soltanto se sei già INVISIBILE: in questo caso l'Orco campione uscirà dalla stanza per seguire i falsi rumori, mentre tu vai al paragrafo **6**, in caso contrario torna al **403** e continua a combattere; infine, SANARE, che agirà come al solito: poi torna al **403**.
Gli INCANTESIMI MISTI non hanno alcun effetto in questa situazione, perciò torna al **403** e continua a combattere.

265

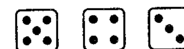
Non fai fatica a sbarazzarti di un Orco, ma nel frattempo svegli tutti gli altri, che prontamente balzano in piedi, si lanciano su di te e ti trascinano al cospetto del Signore del Fuoco. Vai al **363**.

266

Ti trovi alla base di una scala a pioli, in un enorme magazzino pieno di sacchi e di botti, oltre che di rastrelliere piene d'armi. I sacchi contengono del cibo, le botti cibo e bevande varie. Assaggi un po' di buon vino e mangi della carne secca. Se decidi di approvvigionarti di un po' di cibarie e di bevande, segnale sul registro di avventura.



Le rastrelliere sono piene di spade, lunghe e corte, e daghe. Ci sono anche alcune armature di cuoio e una cotta di maglia.
Se decidi di armarti e di indossare un'armatura, prendine nota sul registro di avventura.
L'unica uscita dalla sala sembra essere la scala a pioli.
Se decidi di dormire qui dentro per riguadagnare alcuni PUNTI DI POTERE, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **303**.
Se decidi di uscire dal magazzino risalendo la scala a pioli, vai al **114**.



267

Prosegui lungo il corridoio in direzione sud, inseguito dalle grida disperate e dalle maledizioni degli schiavi. Infine arrivi ad un trivio. Vai al **46**.

268

Gli INCANTESIMI MISTI non hanno alcun effetto in questa circostanza: vai al **407** e continua a combattere.
SANARE, INVISIBILITÀ e tutti gli INCANTESIMI DI ATTACCO (tranne che VADE RETRO NON-MORTO) funzionano come sempre. Vai al **407** per vedere l'effetto dell'incantesimo che hai usato e/o continua a combattere.
PASSI funziona soltanto se sei già INVISIBILE: se è così torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota. Altrimenti vai al **407** e continua a combattere dal punto 5.

269

Insegui Farak lungo il cunicolo, ma improvvisamente il pavimento ti cede sotto i piedi e precipiti in un fiume sotterraneo. Ti dibatti tra i flutti per risalire a galla, ma la corrente ti trascina via. Vai al **338**.

270

La porta si apre.
Se entri dalla porta nord vai al **386**.
Se entri dalla porta sud vai al **432**
Se entri da una porta a ovest vai al **489**.
Se entri da una porta a est vai al **65**.

271

Anche se ti sei fermato in una zona poco sicura, riesci a passare una notte di assoluto riposo, riguadagnando tutti i PUNTI DI POTERE che avevi all'inizio. Prendi nota di questo nel registro di avventura e torna all'ultimo paragrafo che ti eri annotato.

272

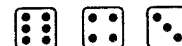
Annota la "chiave del cancello" sul registro di avventura.
Purtroppo la chiave che possiedi non apre i cancelli posti a sud.
Se desideri usare SESAMO per aprire la cancellata, per scappare dalla fortezza, vai al **66**.
Se preseferisci nasconderti nel buio della torre dell'ingresso e aspettare che le acque si calmino, vai al **387**.
Se decidi di avvicinarti alla cancellata a nord, vai al **382**.

273

L'incantesimo funziona, ma non hai nemmeno finito di pronunciarlo che sei circondato da un folto gruppo di Orchi, che hanno presto la meglio su di te. Gli Orchi non sembrano molto contenti di avere uno stregone in mezzo a loro... Vai al **363**.

274

Ti trovi all'estremità occidentale di un angusto corridoio che va da est a ovest. Il corridoio termina davanti ad uno strapiombo su una grotta naturale. Sul fondo di questa grotta arde e ribolle una massa spaventosa di lava.



Il terreno vicino all'ingresso della grotta è liscio e molto scivoloso.



Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se non ce la fai vai al **40**.
Se ce la fai torna al **130**.

275

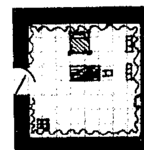
Dopo aver tastato le pareti trovi una porta segreta. O forse è la porta che trova te! Una mattonella del pavimento si sposta, e dall'orifizio sottostante sbuca la testa di un vecchio pieno di rughe, con i capelli lunghi e sporchi e la barba incanutita. Il vecchio ti guarda e ti dice brusco: "Smettila di fare tutto questo baccano: la gente sta riposando, qui!"



Prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **450**.
Se sei tornato a questo paragrafo e desideri proseguire verso nord, vai al **240**.
Se preferisci dirigerti verso sud, vai al **143**.

276

Malgar aveva ragione: oltre a tenere in ordine la sua stanza, che sta sopra la tua cella, e aver cura delle sue cose (ma non delle armi, naturalmente!), devi anche servire lui e tutte le guardie quando gozzovigliano nella grande sala, prendere l'acqua dal pozzo, raccattare tutte le immondizie della tribù e portarle alla discarica.



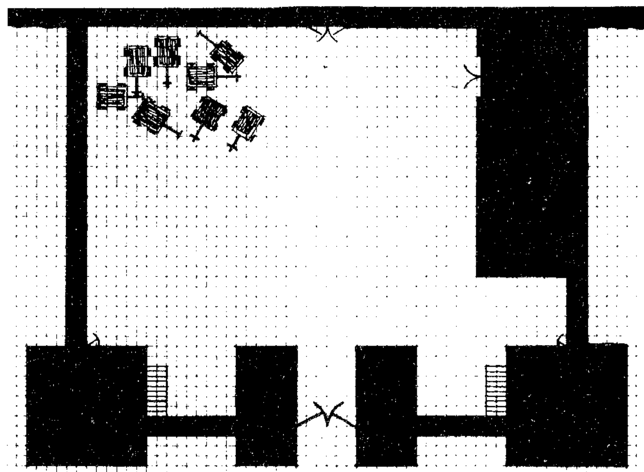
Quando hai finito sei letteralmente esausto, e fai talmente tanta fatica a tenere gli occhi aperti che quasi ti addormenti prima che Malgar abbia chiuso a chiave la porta della cella per la notte. Per di più ti tocca vivere dei miseri avanzi che Malgar ti butta durante i pasti (quando si ricorda di farlo!), e perciò hai sempre molta fame durante il giorno. Inoltre di giorno sei sempre circondato da tanti di quegli Orchi che l'unica conclusione che puoi trarre è che la fuga sarebbe possibile solo di notte.
Dopo uno o due giorni Malgar sembra essere distratto, e così riesci a sottrargli una daga da sotto il cuscino mentre gli stai pulendo la stanza.
Se decidi di tenerla, prendine nota sul registro di avventura (tutte le cose che avevi prima di risvegliarti ti erano state tolte, ricordalo) e vai al **293**.
Altrimenti vai al **336**.

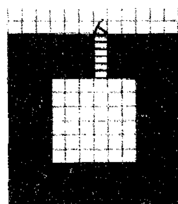
277

Il cigolio di una porta ti sveglia, e ti ritrovi in una cella fredda e umida; ti stropicci gli occhi, per abituarti alla luce che penetra come una lama dall'ingresso. Contro

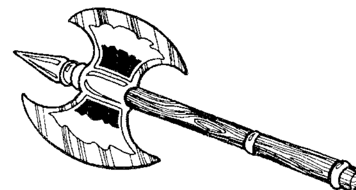


la luce si staglia una figura poco rassicurante: è un sudicio, immondo Orco!
L'Orco scende i gradini della cella, ti afferra e ti trascina lungo il pavimento cosparso di canne. Poi, avvicinando il suo brutto muso, grugnisce queste parole col suo alito nauseabondo: "Allora, sei tu il nuovo stalliere? È ora di mettersi al lavoro, ragazzo!" Dopo di che ti trascina lungo le scale, verso la luce.





La cella si trova nel sotterraneo di una delle due torri poste nel lato sud di una corte cinta da mura possenti. Tra le due torri, nella cinta meridionale, è posta una cancellata molto solida e dall'aria piuttosto sinistra.
L'Orco ti conduce all'altro lato del cortile, a nord, dove c'è un'altra cancellata, posta in una parete rocciosa. Nell'angolo a nord-ovest ci sono alcuni carri, che riconosci: facevano parte della tua carovana. Dall'altra parte, nell'angolo nord-orientale, si trova un edificio lungo e basso, ed è qui che vieni condotto. Si tratta infatti della stalla: la tua nuova occupazione è di badare ai cavalli degli Orchi di questa fortezza.
Vai al **31**.

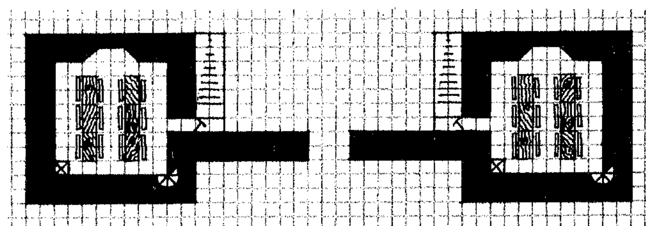


278

Ti trovi sulla sommità di una rampa di scale, all'esterno dell'ingresso di una delle torri che stanno nel lato sud del cortile. La porta accanto a te sta al secondo piano della torre e conduce in una sala per la mensa piuttosto grande. Ci sono tavolate di legno lunghe da parete a parete, e un gran numero di panche. I tavoli, le panche e il pavimento cosparso di canne sono cosparsi di avanzi di cibo lasciati dai soldati, piatti sporchi e così via.
Al centro della parete settentrionale c'è un caminetto,



di fronte al quale ci sono due Orchi, impegnati a giocare a carte e a insultarsi l'uno con l'altro.
Nell'angolo a sud-est della sala c'è un arco, oltre il quale si trova la base di una scala a chiocciola. Sul pavimento nell'angolo sud- occidentale, invece, è posta una botola.



Se decidi di sgattaiolare lungo la sala senza farti vedere dai due Orchi, vai al **490**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al paragrafo **8**.
Se decidi di attaccare gli Orchi vai al **44**.
Se decidi di tornare nel cortile, vai al **209**.

279

Ti trovi di fronte a due possenti cancellate poste nel lato nord di un cortile circondato dalle mura di cinta. Nell'angolo nord-est di questo cortile c'è un basso edificio, occupato dalla stalla, mentre in quello nord-ovest stanno sparpagliati alcuni carri.
Nel lato sud del cortile ci sono due torri di guardia, in mezzo alle quali sta la torre dell'ingresso.
Quattro Orchi sono posti a guardia dell'ingresso a nord, e quando ti vedono ti chiedono bruscamente che stai facendo là... Prendi nota del numero di questo paragrafo.

Se decidi di girare i tacchi e tornar dentro immediatamente, vai al **158**.
Se decidi di dir loro che hai un messaggio per il comandante delle guardie del cortile, vai al **349**.
Se decidi di attaccare gli Orchi, vai al **451**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **487**.
Se sei ritornato a questo paragrafo dopo aver sconfitto gli Orchi, puoi perquisirne i cadaveri: ognuno di loro indossa una cotta di maglia e porta una lunga spada. Nei loro borsellini trovi un totale di 19 Dobloni d'oro, oltre a due chiavi, una per il cortile e una per la cancellata (o "chiave del cancello"). Se desideri prendere qualcosa, annotala sul tuo registro di avventura.
Vai al **56**.



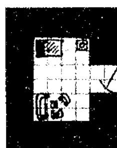
280

Come tocchi lo scrigno, questo emana un getto di gas che ti arriva dritto in faccia. Nello stesso istante, una voce, che sembra provenire proprio dallo scrigno, esclama: "Padrone, padrone! Al ladro, al ladro!" Adesso l'Orco è avvertito della tua presenza.
Per un po' tossisci, e ti viene a mancare il respiro: in questo modo lasci tempo all'Orco di indossare l'armatura e di attaccarti.
Vai al **461** ma aggiungi 3 punti al BONUS DI DIFESA di Malgar (a causa dell'armatura). Inizia a combattere dal punto 5.



281

La vita da Campione del Signore del Fuoco non è poi malaccio. Ti viene assegnata una stanza molto confortevole, pranzi abbondantemente in compagnia del Signore del Fuoco e delle ragazze del suo harem, e godi del rispetto degli altri gladiatori e dei loro allenatori. Però la tua stanza viene comunque chiusa a chiave ogni notte.



Farak sembra averti preso proprio in simpatia, e ti chiede sempre del tuo passato e delle tue imprese. Naturalmente stai molto attento a quello che dici, in modo da non farti sfuggire niente che possa mettere in pericolo la tua missione.

Finora ti sei trattenuto dall'attaccarlo, perché gira sempre accompagnato da due guardie del corpo vestite di una robusta armatura, e che mai hanno aperto bocca in tua presenza. Inoltre, una delle ragazze dell'harem ti ha avvertito che l'amuleto che Farak porta sempre al collo è magico: è uno scudo infallibile contro tutti gli incantesimi altrui.

Sono passati alcuni giorni, e tu devi ritornare sull'arena a combattere...

Se tenti di fuggire questa notte, vai al **155**.

Se invece ritieni di aspettare un'occasione più propizia, vai al **189**.

282

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.

Se ce la fai vai al **248**.

Altrimenti vai al **316**.

283

Anche il secondo Orco stramazza ai tuoi piedi e, a questo punto, li finisci entrambi. Ognuno di loro indossa un'armatura di cuoio e ha una spada corta; nei loro borsellini trovi in tutto 11 Dobloni d'oro. Se vuoi prendere qualcosa, annotala nel registro di avventura.

Se decidi di suonare l'allarme, vai al **158**.

Se decidi di saltare giù, vai al **62**.

Se decidi di usare FLUTTUARE prima di saltare, vai al **95**.

Se decidi di scendere per la scala a chiocciola, vai al **494**.

284

Devi mettere alla prova la tua FORZA.

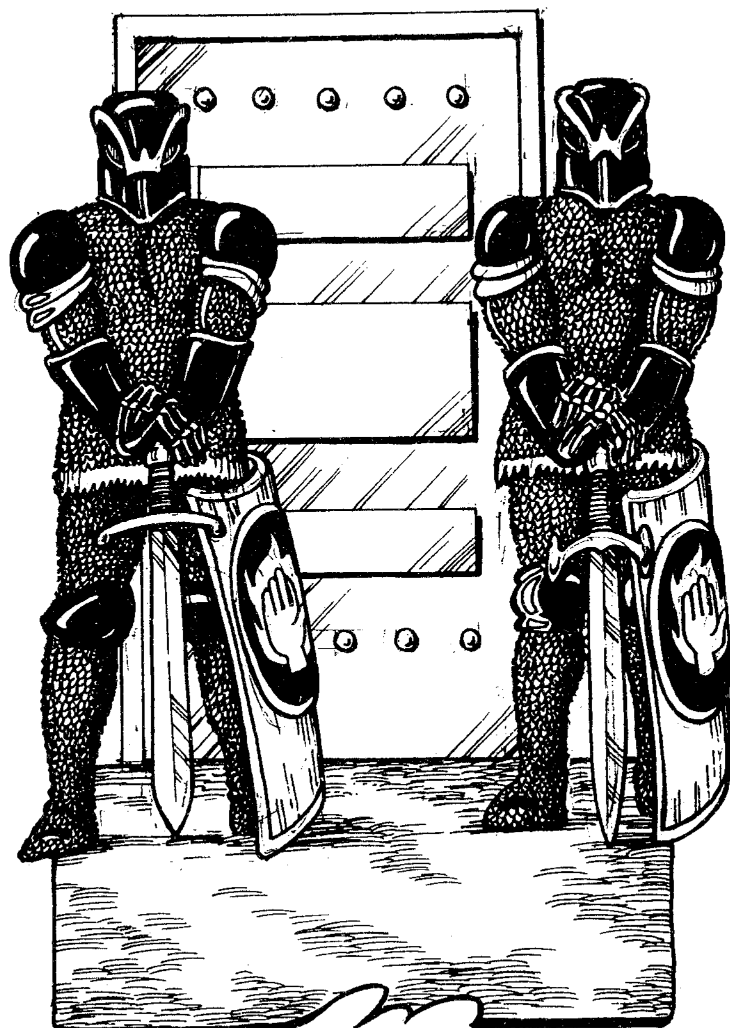
Se ce la fai, riesci a sfondarla e ti trovi ad un trivio: vai al **46**.

Se non ce la fai ricevi 2 PUNTI DI DANNO dall'urto e vai al **92**.

285

Due GUARDIE DELLA MORTE, ciascuna delle quali possiede:

8 PUNTI DI FORZA	8 PUNTI DI AGILITÀ
0 BONUS DI ATTACCO	+3 BONUS DI DIFESA
4 PUNTI DI DANNO	0 PUNTI DI POTERE



Se decidi di dartela a gambe, vai al **245**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **327**.
Se perdi i sensi, vai al **321**.
Se sconfiggi le Guardie della Morte, vai al **430**.

286

Il drago sbadiglia, lasciandosi scappare una violentissima fiammata.
Tutto quel che resta del posto in cui ti trovavi (te compreso!) è un cumulo di macerie bruciacchiate, sparse sul pavimento... Vai al **321**.

287

Il Signore del Fuoco gira il pollice verso l'alto. "Ha combattuto bene" esclama, "è un soggetto robusto, risparmiamogli la vita: che possa così finire i suoi giorni ad ingrandire la nostra fortezza!"
In quel momento ricevi un colpo sulla testa e perdi coscienza... Vai al **42**.

288

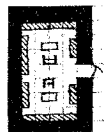
L'Orco lascia andare un gemito di sorpresa e grida aiuto.
Vai al paragrafo **89**.

289

Ti trovi in una sala che contiene due tavoli, alcune credenze, vari manoscritti, bocce per l'inchiostro, pennini e così via. I manoscritti comprendono liste di tutti i beni sottratti alle carovane dei mercanti durante le scorrerie di Farak, oltre che i dettagli di tutti i malaffari



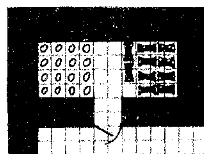
e i commerci con mercanti disonesti che si prestano a fare da ricettatori per la mercanzia rubata dal Signore del Fuoco. E alcuni di questi mercanti sono persone molto note e rispettate...
Non c'è niente di interessante in questa sala.



Se decidi di dormire qui dentro, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **388**.
Se decidi invece di uscire, vai al **220**.

290

Ti trovi in un magazzino, dove sono stipati molti sacchi pieni di cibarie e botti piene di bevande varie. Alle travi sono appesi dei quarti di carne affumicata. Se vuoi prendere qualcuna di queste provviste, annotala sul registro di avventura.



Se decidi di dormire qui, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **388**.
Se decidi di uscire dal magazzino, vai al **304**.

291

Dopo una lotta furibonda i tuoi avversari cedono, e tu riesci a farli fuori. Ognuno di loro indossa una cotta di maglia e porta una lunga spada. Nei loro borsellini trovi in tutto 19 Dobloni d'oro. Se decidi di prendere qualcosa, annotala sul registro di avventura.
Ora ti trovi in una piccola guardiola. Ci sono due spioncini nella parete a ovest, sopra i quali nella roccia è inciso il motto "Vigilare o morire". Guardando attraverso gli spioncini vedi un trivio, formato dalla congiunzione di un corridoio proveniente da ovest con uno che porta da nord a sud. Dal soffitto nell'angolo sud-occidentale pende una lunga corda.
Se decidi di tirarla vai al **158**.
Se decidi di uscire dalla guardiola vai al **304**.

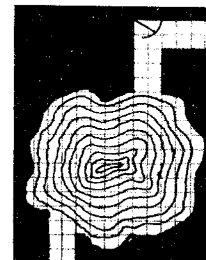


292

Prendi nota del numero di questo paragrafo.
Ti trovi all'estremità meridionale di un breve corridoio che porta da nord a sud. A nord il corridoio piega verso ovest e nell'angolo, proprio di fronte a te, c'è una porta di legno. A sud, invece, il corridoio si apre in una caverna completamente riempita da un laghetto d'acqua azzurra, nel cui centro c'è un'enorme creatura tentaco-



lare di color cremisi, sembra un anemone. Dall'altra parte del laghetto, c'è un corridoio che conduce ancora verso sud.



Se decidi di proseguire verso nord vai al **332**.
Se decidi di attraversare il laghetto a nuoto vai al **146**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **184**.

293

Se desideri fuggire questa notte, vai al **362**.
Altrimenti vai al **389**.

294

Il gladiatore ti guarda atterrito. "Pazzo! Ma lo sai cos'è successo all'ultimo gladiatore che ha cercato di fuggire?" ti chiede. "Lo hanno turturato a morte, buttandolo nel Pozzo dei tormenti del Signore del Fuoco!" E dicendo queste parole fugge via per chiamare una guardia.
Se cerchi di raggiungerlo per parlargli, vai al paragrafo **89**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **455**.
Se decidi di attaccarlo, vai al **54**.



295

Segui il corridoio proseguendo verso ovest, finché arrivi in una piccola cella buia. Le pareti sono di pietra umida e coperta di muffa, e il corridoio sembra essere l'unica entrata (e uscita). Non c'è niente di interessante qui dentro.



Se decidi di tornare all'arena, vai al **432**.
Se decidi di fermarti qui per dormire, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **271**.
Se ti metti a cercare una porta segreta, vai al **306**.

296

Hai messo via giorno per giorno un po' di cibo, e ora ne hai abbastanza per sopravvivere due o tre giorni.
Hai appena finito di lavorare, la guardia ha chiuso Sigbert nella sua cella e ora sta per condurti nella tua. Non c'è nessun altro in giro.
Se decidi che è il momento di attaccare la guardia, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **249**.
Se decidi di lanciare un incantesimo contro l'Orco, scrivine il nome e vai al **499**.
Se decidi di sottrargli la chiave delle celle, vai al **405**.
Se decidi di aspettare che l'Orco guardiano ti abbia chiuso nella cella per poi tentare la fuga, vai al **441**.
Se invece sei tornato a questo paragrafo dopo aver sconfitto l'Orco, lo perquisisci e gli trovi addosso un'armatura di cuoio, una spada corta e un borsellino con due Dobloni d'oro. Prendi nota sul registro di avventura di ogni cosa che vuoi tenere e vai al **372**.

297

Aspetti di sentire il familiare rumore che fa Malgar quando russa, per tentare la fuga. Non hai con te nessuna chiave che vada bene per la serratura, dunque l'unico modo per aprirla è usare SESAMO. Se decidi di farlo vai al **96**.
Se invece ci ripensi e decidi di aspettare un'occasione migliore per fuggire, vai al **415**.

298

Riesci a calarti nel pozzo senza problemi, e a mezza via scopri un'apertura nel muro: è l'entrata di un cunicolo che porta verso est.
Se decidi di entrare nel cunicolo vai al **359**.
Se decidi di continuare la discesa, vai al **391**.

299

Se usi FLUTTUARE o PIEDE VOLANTE per attraversare il fiume, vai al **442**.
Gli altri INCANTESIMI MISTI, quelli DI DIFESA, e VADE RETRO NON-MORTO non funzionano in questa circostanza. Torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.
Tutti gli altri INCANTESIMI DI ATTACCO agiscono come sempre. Se ora decidi di entrare in acqua vai al **476**; altrimenti torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.



300

La porta si apre senza problemi, e ti ritrovi in un corridoio che conduce da nord a sud. A nord il corridoio si congiunge con un altro passaggio che va da est a ovest. Ne riconosci l'estremità occidentale, perché è quella che conduce alla stanza in cui hai mangiato con il Signore del Fuoco l'ultima volta.
A sud il corridoio presenta una cavità nella parete e poi prosegue verso l'arena.



Se decidi di andare verso nord, vai al **320**.
Se decidi di andare verso sud, vai al **206**.

301

Corri verso lo specchio e ci premi contro una mano. Si tratta chiaramente di un marchingegno per il teletrasporto, ma non riesci a farlo funzionare: ci vorrebbe una chiave.
Se ti metti a cercare qualche congegno che possa azionare il meccanismo di teletrasporto, nella speranza di fuggire ed evitare il torrente di lava che si fa sempre più impetuoso, vai al **29**.
Se lasci perdere lo specchio e prosegui nella fuga, vai al **69**.

302

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai vai al **179**.
Se non ce la fai vai al paragrafo **89**.

303

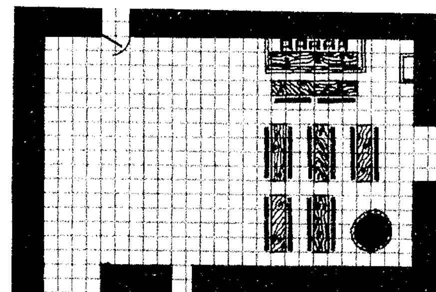
Tira due dadi.
Se il risultato è pari vai al **271**.
Se è dispari vai al paragrafo **85**.

304

Ti trovi in una grande sala, che serve chiaramente per le riunioni della tribù degli Orchi. Accanto alla parete nord è addossato un palco, su cui ci sono un lungo tavolo di legno finemente intagliato e cinque sedie della forma e delle dimensioni di un trono. Per il resto della tribù, nella sala ci sono cinque tavolate e dieci panche, tutte coperte dei resti di un banchetto: posate sporche, bocconi di cibo, piatti insozzati, eccetera. Nell'angolo a nord-est, in un caminetto, ardono gli ultimi tizzoni di un fuoco acceso per cucinare il banchetto.
Ci sono quattro uscite da questa sala: c'è una porta nella parete a nord, un ampio corridoio che conduce verso sud, partendo dall'angolo sud-ovest, un altro corridoio che conduce verso est e, infine, uno stretto cunicolo



nella parete meridionale. Inoltre, nell'angolo sud- ovest, c'è l'apertura di un pozzo.



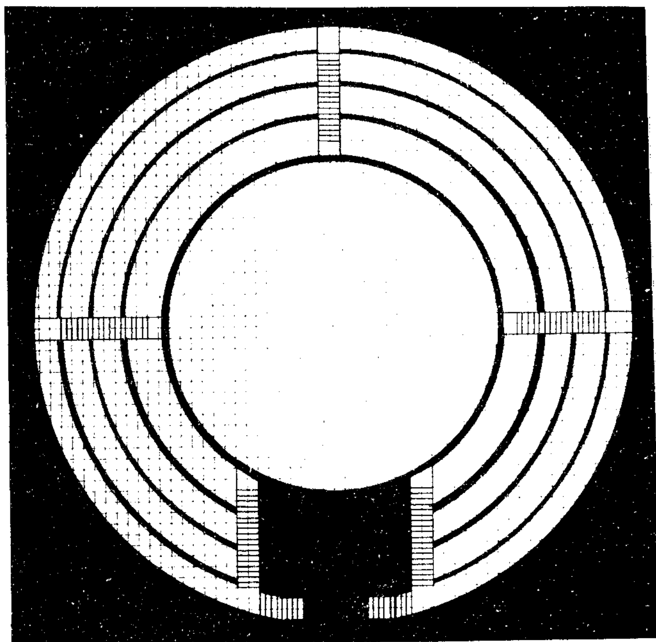
Se decidi di uscire dalla porta a nord, vai al **290**.
Se decidi di uscire dall'angolo sud-ovest e proseguire lungo l'ampio corridoio che conduce verso sud, vai al **150**.
Se prendi il corridoio che conduce ad est, vai al **244**.
Se prendi lo stretto cunicolo che parte dalla parete sud, vai al **122**.
Se decidi di dare un'occhiata dentro il pozzo nell'angolo sud-est, vai al **331**.

305

Sei sulle gradinate che circondano l'arena. Gli spalti devono esser stati puliti dopo gli ultimi combattimenti, poiché non c'è traccia di rifiuti.
Tra le tribune, a sud, si erge maestoso un bellissimo palco, riccamente adornato e decorato, proprio sopra una grande grata di ferro. Da dietro la grata proviene un rumore di voci; è indistinto, ma riesci a capire che si tratta della rozza lingua degli Orchi. A fianco del palco



ci sono le uscite dalle tribune, e inoltre ci sono altre tre uscite dalle gradinate.



Se decidi di balzar giù nell'arena, vai al **432**.
Se decidi di salire fino al palco del Signore del Fuoco, vai al **225**.
Se decidi di uscire dalle gradinate, vai al **260**.

306

Picchietti i muri qua e là per un po', finché trovi una porta segreta. Anzi è la porta a trovare te! Infatti una delle pietre alla base del muro comincia a spostarsi finché esce del tutto, seguita dalla testa rugosa di un vecchietto con i capelli unti e la barba incolta. Il vecchio ti guarda e dice: "Cosa diavolo stai facendo? I giochi non cominciano prima di domani, e qui c'è gente che cerca di dormire!"
Prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **450**.
Se sei ritornato a questo paragrafo, allora il vecchio rimette la pietra al suo posto. Se vuoi puoi dormire qui: in questo caso prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **271**.
Se invece esci dalla cella vai al **432**.

307

I cancelli sono chiusi.
Se vuoi usare SESAMO per aprirli vai al **342**.
Se ritorni al cadavere dall'Orco per sottrargli le chiavi, vai al **158**.
Se decidi di nasconderti finché la situazione non sia tornata tranquilla, vai al **418**.

308

Sei in cima ad una scala a chiocciola, di fronte ad una porta che conduce verso ovest.
Se passi dalla porta vai al **497**.
Se scendi la scala a chiocciola vai al **429**.

309

"Calma, calma, ragazzino" esclama Grogarak, "*Io sono* la fonte del potere di Farak, e ti posso assicurare che sono un po' stufo di essere sempre trattato a bacchetta

da quello là. Niente mi piacerebbe di più che lasciare questo letamaio di mondo per sempre! Ma per potere esercitare il controllo su di me, il Signore del Fuoco usa un amuleto a forma di mano sollevata e circondata dalle fiamme; un amuleto che porta con sé giorno e notte. Chiunque abbia quell'amuleto ha pieno potere su di me, ed io non ho altra scelta che piegarmi ai suoi voleri. Se tu mi porterai l'amuleto, allora io stesso manderò in fumo tutto il potere del Signore del Fuoco!"

Se gli credi e decidi di portargli l'amuleto, vai al **17**.

Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **346**.

Se decidi di attaccare il Demone, vai al **161**.

310

Non sei abbastanza veloce, e il leone ti afferra subito. Torna al **241** e comincia a combattere dal punto 5.

311

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.

Se non ce la fai, la spada ti scivola sul pavimento, provocando un terribile rimbombo metallico: vai al **232**.

Se invece ce la fai, riesci a prendere una spada corta e un'armatura di cuoio senza svegliare gli Orchi. Annotati queste due cose sul registro di avventura e vai al **411**.

312

Se hai una chiave del cancello, allora si aprono. Vai al **279**.

Altrimenti vai al **158**.



313

L'ampolla contiene una pozione di BEVANDA RISTORATRICE. Ogni sorsata di questa pozione riporterà i tuoi PUNTI DI POTERE al valore iniziale del tuo PUNTEGGIO DI POTERE. Nell'ampolla ce n'è abbastanza per due sorsate. Prendine nota sul registro di avventura e torna all'ultimo paragrafo che ti eri segnato.



314

Ci sono moltissime cose di valore in questa sala, e ti è impossibile decidere da che parte cominciare. Tutti gli oggetti più preziosi, frutto delle scorribande di Farak, sembrano radunati qui.

Ma le tue fantasie su cosa potresti fare con queste ricchezze s'interrompono ben presto, alla vista degli Orchi che sbucano da tutte le porte di questa sala. Vai al **318**.

315

Mentre sei nel corridoio, di fronte all'ingresso all'arena, il secondino apre un'altra porta sulla tua destra e porge ad un gladiatore un equipaggiamento simile a quello che hai tu. Poi vi sospinge entrambi verso l'arena. Mentre fate ingresso nello stadio la folla esulta con gran fragore.

Il tuo avversario si volta verso di te, dicendo: "Non ti preoccupare, farò in modo che tu abbia una morte rapida..." e poi si mette a ridacchiare sotto i baffi.



Entrambi giungete sotto il palco del Signore del Fuoco, sollevate le spade ed esclamate "Ave, Signore del Fuoco, *morituri te salutant*!"
Immediatamente dopo il tuo avversario ti attacca. Vai al **380**.

316

Improvvisamente senti muoversi qualcosa. Prima che tu possa rendertene conto, due lupi ferocissimi ti sono addosso. Vai al **254** ed inizia a combattere dal punto 5.

317

L'Orco guardiano approfitta della breve pausa del combattimento per chiamare rinforzi. Per fortuna non nota quel che stai facendo e - a meno che non ti abbia già visto usare un incantesimo - non capisce che sei pratico di magia. Eppure qualcosa ti disturba, e ti distoglie dalla giusta formulazione dell'incantesimo... Vai al **158**.

318

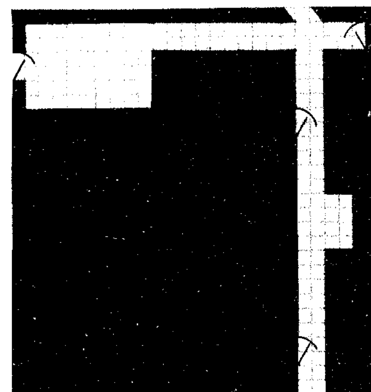
Finisci in un corridoio a fondo cieco, con un'orda di Orchi alle calcagna.
Se decidi di arrenderti, vai al **363.**
Se decidi di combattere contro gli Orchi, vai al **158**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **273**.

319

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai vai al **424**.
Se non ce la fai vai al **391**.

320

Sei ad un trivio, dove un corridoio proveniente da sud confluisce in un altro che va da est ad ovest. A sud il corridoio presenta due porte nella parete occidentale e una rientranza in quella orientale. Il corridoio verso est è sbarrato da una robusta porta di legno, rinforzata da una cornice di ferro; il corridoio verso ovest, invece, porta ad una sala da pranzo ben ammobiliata, con divani e tavolini bassi, e decorata con dipinti murali.



Se decidi di proseguire verso sud, vai al **240**.
Se decidi di proseguire verso est, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **483**.
Se decidi di proseguire verso ovest, vai al **339**.

321

La tua avventura termina qui. Cancella tutte le annotazioni che hai scritto ed elimina tutte le mappe che hai disegnato finora. Se desideri ricominciare, puoi creare un nuovo personaggio e ripartire dal paragrafo **1**.
Buona fortuna!



322

Se hai usato SAETTA O SONNO vai al **499**.
Altrimento vai al **288**.

323

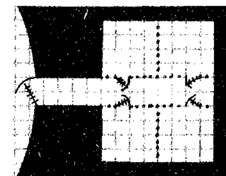
Riesci a oltrepassare la porta nella parete occidentale della stanza di Malgar, e senza problemi! Ora sei a un trivio dove un corridoio proveniente da ovest si congiunge a un altro corridoio che va da nord a sud. A nord il corridoio è sbarrato da una inferriata, mentre i corridoi a sud e a ovest presentano diverse porte, poste in entrambe le pareti. Vai al **46**.

324

Gli Orchi ti conducono al cospetto del Signore del Fuoco, sotto il suo palco, e gli raccontano della brutta fine del secondino. Il Signore del Fuoco non ne è molto contento, ovviamente.
"Almeno costui mostra del coraggio" esclama. "Ma adesso vedremo che cosa sa fare contro un vero gladiatore. Combatterai contro il nostro Campione!"
Gli Orchi si allontanano dall'arena, mentre uno scudo, un'armatura di cuoio e una spada ti vengono gettate ai piedi.
Se decidi di usare un incantesimo contro il Signore del Fuoco prima che arrivi il campione, vai al **162**.
Se decidi di indossare l'armatura e di raccogliere spada e scudo, per aspettare l'evolversi degli eventi e l'arrivo del campione, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **36**.

325

Ti trovi in una stanza fredda e buia. Da qui è visibile solo un'uscita, un corridoio che conduce verso ovest. La stanza è divisa in quattro celle mediante inferriate, mentre altre due inferriate separano le celle a due a due, formando un corridoio centrale che va da est a ovest. Il pavimento delle celle è coperto di canne marce. In ciascuna cella c'è un pagliericcio e un secchio pieno d'acqua sporca, ma per il resto sono completamente spoglie. Le porte delle celle a sud sono aperte, e dentro non c'è nessuno.



Se decidi di dormire qui per recuperare alcuni PUNTI DI POTERE, annotati il numero di questo paragrafo e vai al **271**.
Se prosegui verso ovest per il corridoio, vai al **432**.
Se ti metti a cercare una porta segreta, vai al **445**.

326

Il tuo lavoro si ripete incessante e sempre uguale per diversi giorni. Poi, una notte, mentre stai dormendo nella tua cella, dal corridoio proviene il rumore di un gran movimento. Sembra che molti soldati stiano correndo da qualche parte, sotto l'incalzare rabbioso degli ordini urlati da un superiore.
La mattina dopo un commando ritorna con un'altra carovana di mercanti, catturati durante il viaggio, sicché



passi tutto il giorno a inquadrare i nuovi schiavi e a sistemare il bottino nel magazzino. C'è una gran confusione, però, e capisci che forse è giunto il momento buono per nascondersi nel magazzino senza essere notato...
Se decidi di fare così vai al **242**.
Se preferisci tornare alla tua cella per tentare una fuga meno complicata questa notte, vai al **296**.
Se aspetti l'evolversi degli eventi prima di prendere una decisione, vai al **468**.

327

Solo SAETTA, VADE RETRO NON-MORTO e SANARE hanno effetto pratico in questa circostanza: i Guardiani della Morte infatti non son altro che zombi ricoperti dall'armatura! Se anche solo uno dei due è in grado di combattere, dopo che hai lanciato il tuo incantesimo, lo farà con furia disumana: dovrai aggiungere 2 punti al suo BONUS DI ATTACCO.
Vai al **285** per vedere i risultati del tuo incantesimo e/o ricomincia a combattere.

328

Mentre entri nella caverna, il dragone si sveglia ed esclama: "Humm, sono costretto a far pagare un piccolo pedaggio a chi disturba il mio sonno entrando nella caverna... diciamo 20 Dobloni d'oro, o un oggetto di pari valore".
Se hai con te un oggetto che vale 20 Dobloni (o i Dobloni stessi) e decidi di darlo/li al dragone, prendine nota sul registro di avventura e vai al **17** se esci dalla parte nord-occidentale, oppure al **177** se esci dalla parte sud-orientale.
Se non vuoi o non puoi pagare, vai al **286** se vuoi sfidare il dragone, oppure torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota se non lo vuoi disturbare ulteriormente.

329

Dopo altri due giorni di sofferenza finalmente la tua pazienza viene ricompensata. Il terzo giorno, infatti, non ti chiedono più di scavare la roccia, ma vieni scortato da una guardia all'esterno, in un cortile che si trova proprio all'ingresso della fortezza. I tuoi occhi ci mettono un po' ad abituarsi alla luce, che è quasi accecante dopo tutti quei giorni passati nelle tenebre delle viscere della montagna. Ti ordinano di scaricare il bottino di una recente scorreria, e di portarlo in un ampio magazzino che sta nella fortezza vera e propria, all'interno della montagna.
Se decidi di nasconderti nel magazzino, quando le guardie non ci sono, vai al **353**.
Se decidi di aspettare l'evolversi degli eventi, vai al **104**.

330

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai, riesci a trovare le porta segreta: vai al **383**.
Se non ce la fai, non la trovi e devi tornare a sud lungo il corridoio: vai al **46**.

331

Il pozzo sembra molto profondo, ma le pareti hanno molti appigli e ti pare che si possa scendere con facilità.





Se decidi di saltar giù nel pozzo, vai al **111**.
Se decidi di scendere con cautela le pareti del pozzo, vai al **175**.
Se decidi di usare FLUTTUARE per planare nel pozzo, vai al **250**.
Se decidi di usare PIEDE VOLANTE prima di scendere nel pozzo, vai al **298**.
Se decidi di non scendere, vai al **304**.

332

Ti trovi all'angolo fra due corridoi, uno proveniente da sud, l'altro da est.
A sud il corridoio entra in una caverna da cui risplende la chiara luce azzurra di un laghetto, mentre ad est il corridoio è sbarrato da una robusta porta di legno, rinforzata da grossi chiodi di ferro. A nord, proprio davanti a te c'è una porta identica, che non sembra essere chiusa a chiave.



Se decidi di proseguire verso sud, vai al **292**.
Se decidi di proseguire verso est, vai al **235**.
Se decidi di passare dalla porta a nord, vai al **369**.

333

Non trovi nessuna porta segreta. Tuttavia il rumore che hai fatto picchiettando sul muro ha attirato l'attenzione di qualcuno. Infatti senti una voce chiedere: "Chi sei?"
Guardi verso il pavimento e noti che una delle pietre alla base del muro è stata rimossa; dal buco esce la testa



coperta di rughe di un vecchio, con i capelli sporchi e incolti e la barba unta.
"Ah, un Gladiatore pronto per il leone" esclama il vecchio. Poi ti dice che se sarai tanto bravo da sconfiggere il leone ti porteranno in un dormitorio un po' migliore di questo; e la volta successiva combatterai contro un gladiatore di condizione pari alla tua. E se avrai la fortuna di incontrare nientemeno che il Campione del Signore del Fuoco, e se lo sconfiggerai, diventerai tu il campione al posto suo.
Quando gli chiedi se c'è speranza di poter fuggire da qui, ti rivela che mai nessuno c'è riuscito; tuttavia si dice che l'unica via di scampo sia attraverso le grotte che stanno sotto la fortezza. Si dice anche, racconta il vecchio, che la fonte del potere del Signore del Fuoco sta proprio in una di queste caverne, che sono abitate da molte creture e mostri pericolosissimi. Ecco il motivo per cui nessuno ne è uscito vivo.
Improvvisamente si sentono rumori di esultanza provenire dall'arena. Il vecchio allora dice di doversene andare, e così fa. Tira indietro la testa e richiude con la pietra l'orifizio. Vai al **108**.

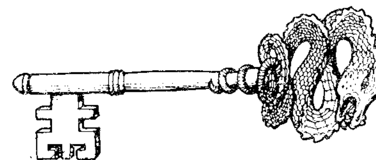


334

Improvvisamente una botola ti si apre sotto i piedi e precipiti a capofitto nella stanza sottostante.
Dalla caduta ricevi 2 PUNTI DI DANNO e ti ritrovi faccia a faccia con due ferocissimi lupi.
Vai al **254** e inizia a combattere dal punto 5.

335

Ti trovi in cima ad una scala a chiocciola, sul tetto di una torre dove ci sono due Orchi di guardia. La scala è l'unica via per entrare ed uscire. Sulla parete settentrionale della torre merlata scorgi una campana per suonare l'allarme.
Se attacchi gli Orchi, vai al **158**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **180**.
Se ridiscendi piano piano la scala a chiocciola, vai al **215**.

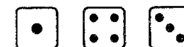


336

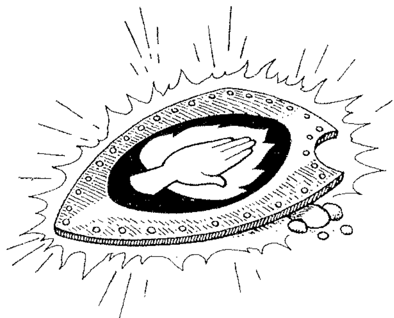
A meno che non si presenti un'occasione insperata, più tempo passi qui e sempre peggiore diventerà la tua situazione.
Se comunque decidi di aspettare ancora un po', nella speranza che capiti qualcosa, vai al **415**.
Se invece decidi di fuggire questa notte stessa, vai al **362**.

337

Tira due dadi.
Se il risultato è pari, vai al **406**.
Se il risultato è dispari, nella cassa che hai aperto trovi un mucchio di vestiti, che paiono fatti su misura per la persona che vive in questa stanza.



Se decidi di dare un'occhiata all'altra cassa, vai al **406**. Altrimenti torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.



338

Stai nuotando in un tratto di torrente che scorre in un'ampia grotta naturale. Improvvisamente le alghe sul fondo si sollevano verso la superficie e ti si attorcigliano intorno alle gambe e alle braccia.
Devi mettere alla prova la tua FORZA.
Se non ce la fai vai al **22**.
Se ce la fai, riesci a divincolarti dalla morsa e a raggiungere la riva più vicina.
Ora tira due dadi. Se il risultato è pari vai al **188**. Se è dispari vai al **459**.

339

Ti trovi in una sala da pranzo riccamente ammobiliata, con bassi tavolini di legno e divani imbottiti. Sul pavimento c'è un mosaico molto raffinato, mentre i muri sono dipinti con arte. Da questa sala si esce attraverso un corridoio che conduce verso est, fino a congiungersi con un altro corridoio proveniente da sud e terminare con una robusta porta rinforzata con una cornice di ferro. Nella parete occidentale della sala c'è una porta di ferro, a guardia della quale stanno due soldati armati di scudo e spada, e coperti da un'armatura di metallo. I soldati inoltre indossano un elmetto che copre loro tutta la faccia. Tuttavia non sembrano essersi accorti di te.
Prendi nota del numero di questo paragrafo.



Se decidi di proseguire verso est, vai al **320**.
Se decidi di esaminare la porta nella parete occidentale, vai al **385**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **327**.
Se decidi di attaccare i soldati, vai al **285** e inizia a combattere.
Se sei ritornato a questo paragrafo dopo aver sconfitto i soldati, vai al **420**.

340

Devi mettere alla prova la tua FORZA.
Se ce la fai vai al **270**.
Se non ce la fai, ricevi 2 PUNTI DI DANNO dall'urto, mentre la porta resta ben chiusa. Vai al paragrafo **89**.

341

L'Orco rimasto vivo se la dà a gambe, e oltretutto corre troppo veloce perché tu possa raggiungerlo.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **214**.
Altrimenti, l'Orco riesce ad azionare l'allarme: vai al paragrafo **89**.

342

Ti trovi ora all'estremità meridionale di un ampio corridoio che conduce da nord a sud. La parte sud del corridoio è chiusa da una pesante cancellata, a fianco della quale è appesa una campana. Guardando verso nord, invece, ci sono tre porticine poste nella parete occidentale e una grossa doppia porta nella parete orientale.



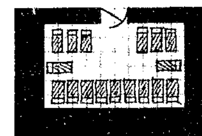
Se decidi di proseguire verso nord, vai al paragrafo **86**.
Se decidi di aprire i cancelli a sud usando SESAMO, vai al **279**.
Se decidi di aprire i cancelli a sud con una chiave, vai al **312**.
Se decidi di aprire i cancelli a sud a spallate, vai al **158**.

343

Malgar stramazza al suolo, immobile. Ha addosso una spada finemente forgiata e una cotta di maglia lavorata altrettanto bene. Nel suo borsellino trovi una chiave, ma è chiaramente troppo piccola per aprire la porta.
Se decidi di prendere la spada, annota il numero di questo paragrafo e vai al **478**.
Se decidi di prendere l'armatura, annota il numero di questo paragrafo e vai al **9**.
Altrimenti vai al **366**.

344

La stanza in cui sei entrato è un dormitorio: ci sono infatti dieci letti, sui quali purtroppo dormono altrettanti Orchi. Nessuno di loro sembra molto felice di essere stato disturbato nel sonno. In più, gli Orchi che ti stavano inseguendo ti sono quasi addosso.



Se decidi di arrenderti, vai al **363**.
Se decidi di combattere, vai al **158**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **273**.

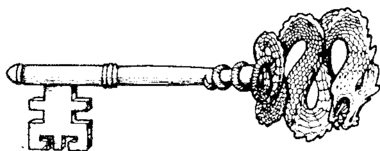
345

Ti avvicini alla porta e senti un rumore di risa provenire dall'altra parte. La porta non sembra essere chiusa a chiave.

Se decidi di aprirla vai al **378**.
Altrimenti torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

346

Il Demone ti fissa con sguardo glaciale. "Verme, osi opporre i tuoi piccoli sciocchi poteri all'immensa potenza di Grogarak?"
Gli occhi del Demone ti magnetizzano, e contro la tua volontà ti trascinano verso di lui: i piedi ti si muovono senza volerlo e... vai al **161**.



347

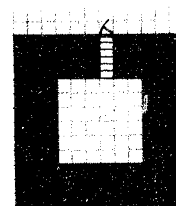
SECONDINO:

7	PUNTI DI FORZA	7	PUNTI DI AGILITÀ
0	BONUS DI ATTACCO	+2	BONUS DI DIFESA
3	PUNTI DI DANNO	0	PUNTI DI POTERE

Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **439**.
Se decidi di fuggire, vai al **485**.
Se perdi i sensi, vai al **24**.
Se sconfiggi il secondino, vai al **93**.
Se invece decidi di fare quello che ti ha detto, allora vai al **393**.

348

La porta non è chiusa a chiave. La apri pian piano e di fronte a te vedi una rampa di scale che conduce verso il basso, verso una cella umida e tetra. In questo



momento è vuota, ma sui muri sono scritti i nomi dei poveretti che sono stati rinchiusi qui dentro nel passato.
Risali verso il cortile, al paragrafo **209**.

349

Tira due dadi.
Se il risultato è pari, allora le guardie ti credono e ti mandano verso la parte sud della corte: vai al **395**, ignorando l'istruzione di mettere alla prova la tua AGILITÀ, poiché ce la farai automaticamente.
Se invece il risultato è dispari, le guardie non ti credono e ti attaccano. Vai al **451** e inizia a combattere dal punto 5.

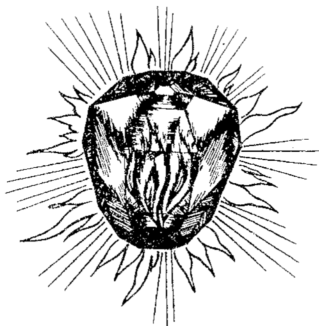
350

Il pozzo sembra essere molto profondo, ma le pareti sono di pietra grezza e si possono scalare facilmente.
Se decidi di buttarti giù nel pozzo, vai al **111**.
Se decidi di scendere scalando il pozzo verso il basso, vai al **175**.

continua



Se decidi di usare FLUTTUARE per saltare giù nel pozzo senza danni, vai al **250**.
Se decidi di usare PIEDE VOLANTE prima di scendere nel pozzo, vai al **298**.
Se decidi di cercare un'altra via di fuga, vai al **458**.



351

"Bontà del cielo, un ladro!" esclama il Serpente di Fuoco. "Era da tempo che Farak non mi mandava un buon spuntino!"
Dicendo questo il Serpente ti fissa con i suoi occhi verdi e malvagi. Vai al **492**.

352

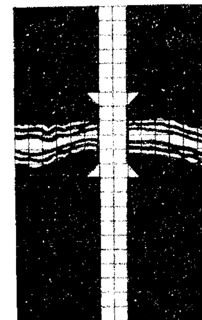
Se l'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota è il **339**, vai al **320**.
Se invece è il **222**, allora vai al **360**.

353

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai vai al **242**.
Se non ce la fai vai al **152**.

354

Ti trovi su un ponte di pietra sopra un torrente sotterraneo, che scorre da ovest ad est. Ci sono due corridoi che si diramano dal ponte, uno a nord e uno a sud.



Se decidi di proseguire verso nord, vai al **10**.
Se decidi di proseguire verso sud, vai al **228**.

355

La porta è ben chiusa a chiave. E dietro alla porta c'è qualcuno che russa.
Se decidi di rpovare ad aprire la porta con una chiave, vai al **392**.
Se decidi di usare SESAMO, vai al **425**.
Se cerchi di sfondare la porta, vai al **460**.
Se decidi di lasciar perdere la porta, vai al **240**.

356

Il tuo avversario non ti dà tregua.
Torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota e ricomincia a combattere a partire dal punto 5.



357

Non trovi nessuna porta segreta, ma scopri in compenso una botola nel soffitto, che ha tutta l'apparenza di potersi aprire con una semplice spinta.
Se decidi di salire fino alla botola, vai al **427** (oppure al **394** se usi PIEDE VOLANTE).
Se decidi di proseguire lungo il corridoio, vai al **432**.

358

Ti nascondi nell'ombra vicino al cancello sulla parete nord del cortile, che conduce alla fortezza vera e propria. Lì accanto ci sono quattro guardie, che stanno chiacchierando e cercando di ammazzare il tempo: si tratta di Orchi vestiti di una cotta di maglia e dotati di lunghe spade.
Nell'angolo a nord-est c'è un lungo e basso edificio, la stalla, mentre dall'altro lato, a nord-ovest, ci sono alcuni carri disposti alla rinfusa. A sud, invece, c'è la torre dell'ingresso, affiancata da altre due torri di guardia. Nei pressi del cancello a nord c'è una fune che pende da un buco nella parete.
Se decidi di avvicinarti alla stalla, vai al **456**.
Se decidi di avvicinarti ai carri, vai al **422**.
Se decidi di andare verso il lato meridionale del cortile, recati al **395**.
Se decidi di attaccare le guardie, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **451**.
Se decidi di avvicinarti alle guardie e di dir loro che il capitano ti ha mandato a prendere del buon vino dal magazzino della fortezza, vai al **20**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **487**.
Se invece sei ritornato a questo paragrafo dopo aver sconfitto le guardie, ne perquisisci i cadaveri, trovando che ognuna indossa una cotta di maglia e porta una lunga spada, mentre nei loro borsellini c'è un totale di 19 Dobloni d'oro. Trovi anche una chiave. Se decidi di tenere con te qualcosa, prendine nota sul tuo registro di avventura, ricordando di chiamare la chiave come "chiave del cancello".
Le guardie poste all'altro ingresso, a sud, devono aver pensato che la lotta che hai ingaggiato contro le guardie a nord fosse una zuffa fra "colleghi", visto che non si sono nemmeno mossi per controllare di che si tratta.
Se ora decidi di aprire la cancellata, vai al **342**.
Se invece decidi di non farlo, vai al **56**.

359

Ti trovi all'estremità occidentale di un corridoio che va da est ad ovest. A ovest il corridoio entra in un ambiente circolare: si tratta di un pozzo, e il corridoio sbuca circa a metà strada fra il fondo e la sommità.



Se decidi di proseguire verso est, vai al **160**.
Se decidi di saltar giù nel pozzo, vai al **111**, oppure al **51** se usi FLUTTUARE prima di lanciarti.
Se decidi di risalire il pozzo scalandone le pareti, vai al **319**.

continua



Se decidi di usare PIEDE VOLANTE prima di risalire il pozzo, vai al **424**.
Se decidi di scendere nel pozzo lungo le pareti, vai al **391**.
Se decidi di usare PIEDE VOLANTE prima di scendere nel pozzo, vai al **51**.

360

Esci dalla stanza sano e salvo. Se decidi di passare dall'uscita verso ovest, vai al **154**.
Se invece preferisci uscire verso est, vai al **396**.

361

Se con te hai l'amuleto del Signore del Fuoco, vai al **397**.
Se hai la Gemma del Fuoco ma non hai l'amuleto, vai al **431**.
Se non hai nessuno di questi due oggetti, vai al **328**.

362

Devi sottrarre 2 punti dai tuoi PUNTI DI FORZA, DI AGILITÀ e DI POTERE. Così hai quantificato lo sforzo compiuto finora come schiavo personale di Malgar! Sei proprio esausto...
Il soffitto della cella è aperto, e Malgar (che non s'è ancora tolto le armi per dormire) ti sta spingendo dentro per buttarti giù nella tua cella.
Se decidi ora di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **438**. Se dopo l'incantesimo Malgar è ancora cosciente, ricordati di aggiungere 3 punti al suo BONUS DI DIFESA, a causa della sua armatura.
Se invece decidi di attaccare Malgar, vai al **461**, sempre aggiungendo 3 punti al suo BONUS DI DIFESA, a causa dell'armatura.
Se infine decidi di fare quel che Malgar ti ordina, rinviando la fuga ad un'occasione migliore, vai al **297**.

363

Se qualcuno ti ha visto usare la magia ed è ancora vivo, allora vieni condotto al cospetto del Signore del Fuoco. Vai al **231**.
Se hai già combattuto nell'arena, allora vieni condotto al cospetto del Signore del Fuoco. Vai al **287**.
Se non hai ancora combattuto nell'arena, quando ti conducono al cospetto del Signore del Fuoco, questi ti dice che sarebbe curioso di vedere come te la cavi a combattere: poi solleva le mani e ti lancia un incantesimo. Tu perdi i sensi e vai al **139**.

364

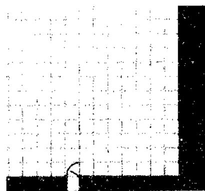
Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai vai al **90**.
Altrimenti vai al **288**.

365

Devi tirare due dadi.
Se il risultato è dispari, la tua ricerca viene disturbata dall'arrivo di un Orco guardiano, che entra nella stanza e ti attacca. Prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **249**.
Se sei tornato a questo paragrafo dopo aver sconfitto l'Orco, gli trovi addosso un'armatura di cuoio, una



spada corta e due Dobloni d'oro nel borsellino: se vuoi prendere qualcuno di questi oggetti, annotalo sul tuo registro di avventura.
Se invece il risultato è pari, oppure sei tornato a questo paragrafo dopo aver sconfitto l'Orco, scopri una porta segreta nella parete meridionale.



Se decidi di passare dalla porta segreta e proseguire verso sud, vai al **203**.
Altrimenti torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

366

Sei rimasto solo nella stanza. Ti siedi sul letto per dare un'occhiata alla stanza con più calma. Alle pareti sono appesi degli arazzi molto ben lavorati, e sulla parete orientale è appeso un grande specchio per la figura intera. Sul pavimento ci sono alcuni tappeti intessuti molto finemente. Si tratta chiaramente del frutto di qualche razzia operata dal Signore del Fuoco sulle carovane dei mercanti. C'è una zona della stanza che non è coperta dai tappeti: è l'angolo a sud- ovest, che in realtà è l'imboccatura di un pozzetto chiuso da una grata.
Sul tavolo ci sono un grosso quarto di montone arrosto e una bottiglia di vino (che incameri come provviste per il futuro: prendine nota sul registro di avventura), oltre che uno scrigno tempestato di gemme. Contro la parete meridionale sono addossate due grosse casse. La sola uscita dalla stanza sembra essere una robusta porta nella parete occidentale.
Se decidi di dormire qui dentro, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **475**.
Se decidi di dare un'occhiata allo scrigno, vai al **15**.
Se decidi di cercare una porta segreta, vai al **57**.
Se decidi di dare un'occhiata nelle casse, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **337**.
Se decidi di passare dalla porta nella parete occidentale, vai al **92**.

367

Vai al paragrafo **318**.

368

Se hai mai visto incise da qualche parte le parole "Vigilare o morire", vai al **401**.
Altrimenti vai al **470**.

369

Appena oltrepassi la porta, tre scheletri ti saltano addosso! Devi combattere contro gli scheletri, a partire dal punto 5.
Ciascuno SCHELETRO possiede:

5 PUNTI DI FORZA	4 PUNTI DI AGILITÀ
0 BONUS DI ATTACCO	0 BONUS DI DIFESA
2 PUNTI DI DANNO	0 PUNTI DI POTERE

Siccome si tratta di stupidi esseri non-morti, ti rendi conto che scappare non gioverebbe a nulla.



Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **402**.
Se sconfiggi gli scheletri vai al **437**.
Se perdi i sensi vai al **321**.

370

Se sei finito nella gabbia dei lupi, vai al **12**.
Se sei nell'arena, la folla ti saluta con grida di esultanza. Il Signore del Fuoco si congratula con te, aggiungendo che ora vuol vedere come te la cavi con il re delle fiere. Dieci Orchi ti trascinano verso una delle celle poste nel muro dell'arena, e ti gettano dentro senza tanti complimenti. Vai al paragrafo **84**.

371

Davanti a te c'è un lungo corridoio dalle pareti di pietra, che conduce verso sud-est. Mentre t'inoltri nel corridoio, un odore di animale si fa sempre più forte e pungente.
Se decidi di proseguire nel corridoio, vai al **282**.
Se decidi di ritornare nell'arena, vai al **432**.

372

Trascini il cadavere della guardia nella tua stanza e lo nascondi sotto il letto. Poi ti metti a letto, fingendo di dormire.
Dopo un po' senti il rumore di una chiave nella serratura e immediatamente dopo quattro Orchi, vestiti di cotta di maglia, entrano nella stanza.
Tira due dadi.
Se il risultato è dispari vai al **210**.
Se il risultato è pari vai al **243**.



373

Tira due dadi e aggiungi al risultato il BONUS DI DIFESA fornito da ogni armatura non magica che hai addosso, e da ogni difesa che rechi con te. Per esempio, se la tua armatura consiste di una cotta di maglia magica e di uno scudo, non considerare la cotta di maglia e aggiungi 1 punto (per lo scudo) al risultato dei dadi.
Se il totale è inferiore agli attuali tuoi PUNTI DI AGILITÀ, vai al **442**. Altrimenti vai al **338**.

374

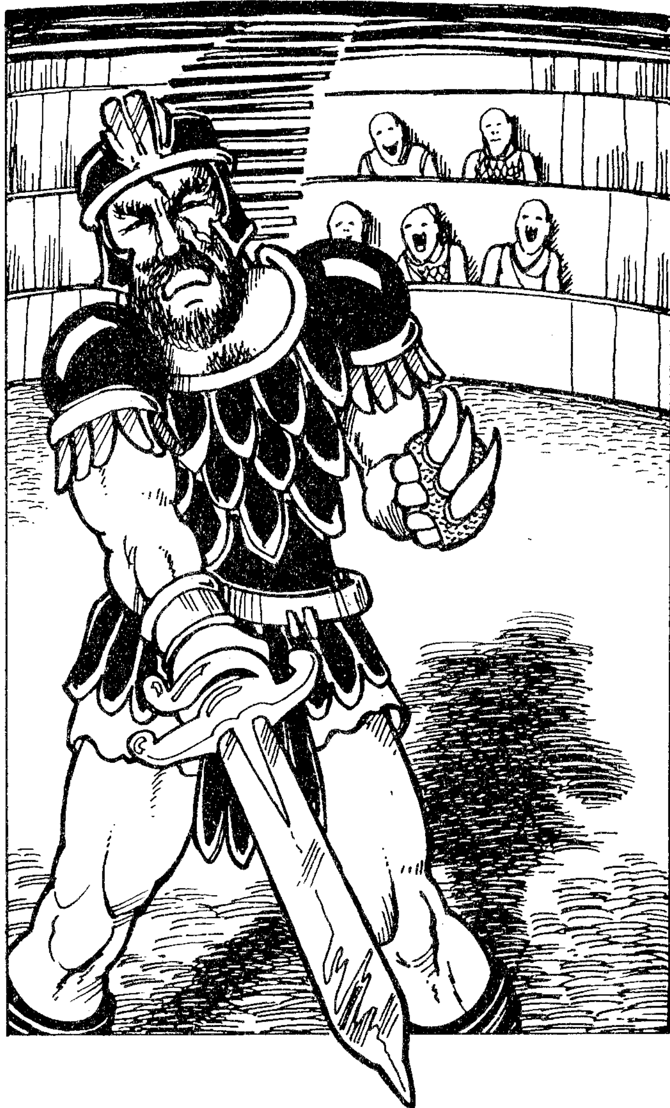
La porta è ben chiusa, e purtroppo il rumore che provochi attira l'attenzione di chi sta dall'altra parte. La porta si spalanca all'improvviso, e di fronte a te compare Farak, il Signore del Fuoco. A una catena al collo ha appeso l'amuleto magico.
Se decidi di attaccarlo, vai al **23**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **64**.
Se decidi di cercare di strappargli via l'amuleto dal collo, vai al **103**.
Se te la dai a gambe, vai al **138**.

375

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai vai al **444**.
Se non ce la fai vai al **479**.

376

Scopri una botola nel pavimento, ma sembra essere più una trappola per le persone distratte che una porta segreta. Vai al **394**.



377

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai vai al **232**.
Se non ce la fai vai al **411**.

378

Tiri la porta, che si apre... ma il pavimento ti si apre sotto i piedi in un pozzo senza fondo!
Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai vai al **447**.
Se non ce la fai vai al **413**.

379

"Bene, avanti" esclama Grogarak.
Ma tu esiti, e nei suoi occhi si accende uno sguardo malvagio. "Forse tu non sai nulla della Parola del Potere che mi lega indissolubilmente all'amuleto che hai con te?"
Se gli ordini di star zitto, mentre tu pensi a cosa fargli fare, vai al **346**.
Se gli ordini di rivelarti la Parola del Potere, vai al **484**.
Se gli dici che hai deciso di liberarlo dalla sua condizione, vai al **414**.

380

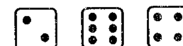
Prendi nota del numero di questo paragrafo.

GLADIATORE:

9 PUNTI DI FORZA	9 PUNTI DI AGILITÀ
0 BONUS DI ATTACCO	+2 BONUS DI DIFESA
3 PUNTI DI DANNO	0 PUNTI DI POTERE

Se usi un incantesimo, scrivine il nome e vai al **462**.

continua



Se decidi di fuggire, vai al **356**.
Se sconfiggi il gladiatore, vai al **472**.
Se il gladiatore ti sconfigge, vai al **426**.

381

I due Orchi giacciono esanimi ai tuoi piedi. Ti assicuri che siano proprio morti e li perquisisci: indossano una cotta di maglia e portano una lunga spada, oltre che 4 Dobloni d'oro in tutto nelle tasche.
Se decidi di tenere qualcosa, prendine nota sul registro di avventura. D'ora in poi potrai ignorare ogni riferimento ai due Orchi, e quando ti sarà chiesto di mettere alla prova la tua AGILITÀ e la tua FORZA, ce la farai sempre automaticamente, finché ti troverai nei paraggi dell'arena. Vai al **179**.

382

Metti alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai vai al **158**.
Altrimenti vai al **238**.

383

Apri la porta segreta e ti trovi alla sommità di una scala a chiocciola.



Se decidi di scendere lungo la scala a chiocciola, vai al **429**.
Se decidi di lasciar perdere e di prendere il corridoio verso sud, vai al **159**.

384

"Peccato" esclama il Serpente di Fuoco, "sai, comincio ad avere un po' di languore. Suppongo che ti abbia mandato qui per Grogarak. Bene, allora, entra in quel corridoio che dà verso nord e portami la Gemma del Fuoco".
Se decidi di fare come ti ordina, vai al **34**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **453**.
Se attacchi il Serpente di Fuoco, vai al **419** e inizia a combattere.
Se decidi di scappare, vai al **419** e scegli di scappare.

385

Ti avvicini alla porta, ma i guardiani ti attaccano. Vai al **285** e inizia a combattere dal punto 5.

386

Davanti a te c'è l'armeria: qui sono conservate le armi e le armature dei Gladiatori, spade corte, scudi, giubbotti di cuoio e altro, allineati sul muro.



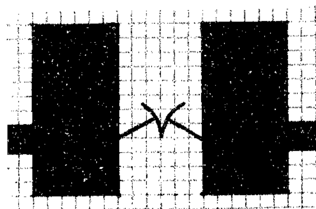
Se vuoi puoi prendere uno scudo, un'armatura e non più di due spade. Prendine nota sul registro di avventura.
Non c'è nient'altro di interessante: vai al **409**.

387

Ti nascondi nell'ombra della torre d'ingresso, vicino all'unica uscita visibile verso il mondo esterno, due possenti cancellate di ferro.



Sui contrafforti sopra di te ci sono due Orchi, che montano di guardia. Le porte sono chiuse a chiave e non sembra esserci alcun ingresso alla torre dal piano terra.



Se decidi di entrare in una delle torri di guardia ai lati di quella dell'ingresso, vai al **209**.
Se cerchi di sfondare la cancellata, vai al **158**.
Se decidi di usare SESAMO per aprire la cancellata e scappare dalla fortezza, vai al **66**.
Se decidi di entrare nella stalla nell'angolo nord-est della corte, vai al **456**.
Se decidi di avvicinarti ai carri sistemati alla rinfusa nell'angolo nord-ovest del cortile, vai al **422**.

388

Tira due dadi.
Se il risultato è pari vai al paragrafo **85**.
Se è dispari vai al **271**.

389

Il giorno seguente, Malgar ordina a due guardie di afferrarti saldamente, proprio mentre stai uscendo dal pozzo. Poi un'altro Orco entra nella tua cella e subito scopre la daga.
"Vedo che dobbiamo curarti da questa cleptomania..." grugnisce Malgar.
Qualcuno ti colpisce alle spalle e perdi i sensi. Vai al **139**.

390

Se vuoi usare PASSI per confondere le idee ai tuoi inseguitori, vai al **488**. Altrimenti vai al **33**.

391

Perdi la presa sulle pareti scivolose e cadi giù. Vai al **111**.

392

Nessuna delle tue chiavi va bene per questa serratura, ma dopo un istante la porta si spalanca e davanti a te si para un Orco gigantesco, coperto da un'armatura di cotta di maglia. Brandendo la sua lunga spada, l'Orco ti attacca.
Vai al **403** e inizia a combattere dal punto 5.

393

Sei entrato nell'arena: la porta dietro a te si chiude con uno scatto, mentre il pubblico sugli spalti ti saluta esultante, con fischi e applausi. Si tratta per lo più di Orchi.
Sugli spalti si erge un palco dove siede Farak, il Signore del Fuoco, che indossa una tunica color rosso fiammante e porta un amuleto attorno al collo. L'amuleto raffigura una mano sollevata, circondata dalle fiamme. Nel palco ci sono anche alcuni dei suoi scagnozzi, e uno di



questi è l'Orco più grande, più grosso e più orrendo che tu abbia mai visto.

"Benvenuto nella mia arena, guerriero" ti saluta Farak. "Se combatterai bene, sarai ricompensato e alloggiato in un dormitorio migliore. Ma se *non* combatterai bene, allora morrai".

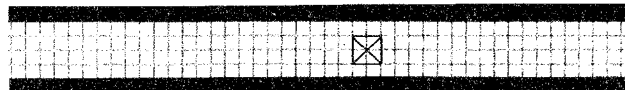
Se ti rifiuti di combattere per il divertimento del Signore del Fuoco, vai al **47**.

Se lanci un incantesimo contro Farak, scrivine il nome e vai al **162**.

Se prendi tempo per vedere come si evolvono le cose, nella speranza che ti vada tutto bene, allora una grata alle tue spalle si apre di scatto e ne balzano fuori due ferocissimi lupi, pronti a saltarti addosso. Vai al **254** e inizia a combattere.

394

Ti trovi in un corridoio che va da est ad ovest, a fianco di una botola nel pavimento. L'unico modo per aprirla sembra essere quello di mettersi sopra e aspettare di piombare giù!



Se decidi di proseguire verso est, vai al **410**.
Se decidi di proseguire verso ovest, vai al **237**.
Se decidi di saltare sulla botola, vai al **334**.

395

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se non ce la fai vai al **158**.

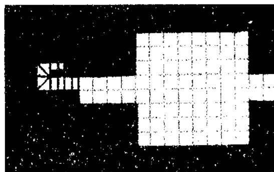
continua



Se invece ce la fai, ti avvicini al lato meridionale senza essere visto.
Se, quando sei là, decidi di andare verso una delle torri di guardia, recati al **209**.
Se invece vai verso la torre dell'ingresso, recati al **387**.

396

Ti trovi alla base di una scala a chiocciola. A est c'è un breve corridoio che porta verso una sala quadrangolare, ricavata dalla roccia viva della montagna.



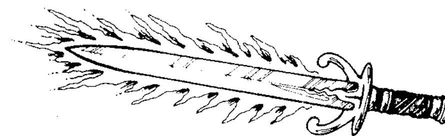
Se decidi di salire la scala a chiocciola, vai al **465**.
Se decidi di proseguire verso est nella sala, vai al **222**.

397

Il dragone si sveglia. "Passa pure, padrone" esclama, "spero che anche tu mi rifornirai di oggetti preziosi per il mio tesoro, come ben faceva Farak!"
Se decidi di uscire a nord-ovest, vai al **17**.
Se decidi di uscire a sud-est, vai al **177**.

398

Se hai già fatto fuori gli Orchi a guardia dell'entrata sud dell'arena, allora vai al **432**. Finché sei nella zona dell'arena, ogni volta che ti verrà richiesto di mettere alla prova la tua AGILITÀ o la tua FORZA, ce la farai automaticamente.
Altrimenti, senti un rumore provenire dall'ingresso sud dell'arena. Ti guardi intorno e vedi due Orchi che ti scrutano con l'aria tranquilla. Uno di loro grida: "Ehi tu, cosa credi di fare qua?"
Se lanci un incantesimo contro gli Orchi, scrivine il nome e vai al **71**.
Se decidi di dir loro che stai preparando l'arena per i giochi del giorno seguente, vai al **109**.
Se attacchi gli Orchi, vai al **148**.



399

La guardia esce e chiude la porta a chiave. Quando tutto è tranquillo, sali verso la porta della tua cella.
Se ora decidi di usare SESAMO per aprirla, vai al **125**.
Se decidi di sfondare la porta, vai al **173**.
Se ci ripensi e decidi di aspettare l'evolversi degli eventi per tentare la fuga, vai al **140**.

400

Tira due dadi.
Se il risultato è dispari, la ricerca è disturbata dall'arrivo di un Orco, che entra nella stanza e ti attacca. Prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **249**.
Se sei tornato a questo paragrafo dopo aver sconfitto l'Orco, scopri che indossa un'armatura di cuoio, porta



una spada corta e possiede due Dobloni d'oro nel suo borsellino. Se vuoi tenere qualcuno di questi oggetti, prendine nota sul tuo registro di avventura.
Se il risultato è pari, invece, oppure se sei tornato a questo paragrafo dopo aver sconfitto l'Orco, trovi una lanterna ad olio (e l'olio per alimentarla) ma nient'altro di interessante. Le cose di valore le devono tenere da qualche altra parte. Vai al **72**.

401

Sei giunto ad un trivio, dove un corridoio proveniente da ovest si congiunge ad un corridoio che va da nord a sud.



Se continui verso ovest, vai al **410**.
Se continui verso nord, vai al **150**.
Se continui verso sud, vai al **256**.

402

Soltanto SAETTA, VADE RETRO NON-MORTO e SANARE funzionano in questa situazione.
Vai al **369** per vedere l'effetto del tuo incantesimo e/o continua a combattere.

403

Prendi nota del numero di questo paragrafo.

ORCO CAMPIONE:

10 PUNTI DI FORZA	11 PUNTI DI AGILITÀ
+2 BONUS DI ATTACCO	+3 BONUS DI DIFESA
5 PUNTI DI DANNO	0 PUNTI DI POTERE

La prima volta che riesci a fare 10 o più ai dadi, quando tenti di colpire il Campione, vai al **156**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **264**.
Se vuoi darti alla fuga, vai al **356**.
Se perdi i sensi, vai al **426**.
Se sconfiggi il Campione nell'arena, vai al **472**. Se lo sconfiggi da qualsiasi altra parte vai al **498**.

404

Davanti a te c'è un lungo corridoio di pietra che porta verso sud- ovest. Si sente il puzzo di un animale, che diventa sempre più forte man mano che procedi.
Se decidi di proseguire lungo il corridoio, vai al **463**.
Se decidi di tornare verso l'arena, vai al **432**.

405

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai, ti impossessi delle chiavi. Annotale sul tuo registro di avventura come "chiavi del magazzino" e poi vai al **14**.
Se non ce la fai, l'Orco nota il tuo tentativo e ti attacca. Prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **249**.
Se torni a questo paragrafo dopo aver sconfitto l'Orco, ne perquisisci il cadavere, trovando un'armatura di



cuoio, una spada corta e due Dobloni d'oro. Se vuoi prendere qualcosa, annotalo nel registro di avventura e poi vai al **372**.

406

Mentre fai per allungare la mano verso la cassa, questa cambia forma! Sembra essere fatta di una sostanza gelatinosa. Subito prende l'aspetto di due braccia: una ti afferra una mano (per fortuna impugni la tua arma con l'altra) mentre l'altra ti sferra un pugno.
Vai al **482** ed inizia a combattere contro le braccia dal punto 5.

407

SCORPIONE GIGANTE:

6	PUNTI DI FORZA	7	PUNTI DI AGILITÀ
0	BONUS DI ATTACCO	+1	BONUS DI DIFESA
2	PUNTI DI DANNO	0	PUNTI DI POTERE

Ogni volta che lo scorpione ti colpisce, vai al **199**.
Se decidi di scappare, vai al **234**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **268**.
Se perdi i sensi, vai al **321**.
Se sconfiggi lo scorpione, torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

408

Devi mettere alla prova la tua FORZA.
Se ce la fai, vai al **454**.
Se non ce la fai, ricevi 2 PUNTI DI DANNO dall'urto e vai al **374**.

409

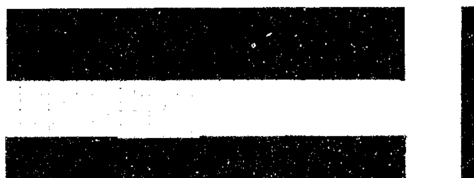
Ti trovi in un corridoio che porta da nord a sud. C'è una porta a ciascuna estremità, e altre due porte per ognuna delle pareti, occidentale e orientale.



Se decidi di aprire una delle porte, vai al **147**.
Se decidi di cercare una porta segreta, vai al **224**.

410

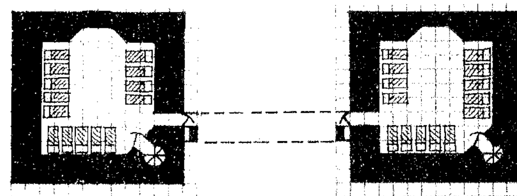
Ti trovi in un passaggio che conduce da est ad ovest. Ad est confluisce in un altro corridoio che va da nord a sud, formando un trivio, mentre ad ovest continua per un bel pezzo, prima di congiungersi ad un altro corridoio.
Se decidi di proseguire verso ovest, vai al **334**.



Se decidi di proseguire verso ovest per cercare una porta segreta, vai al **376**.
Se decidi di proseguire verso est, vai al **368**.
Se decidi di proseguire verso est e di cercare una porta segreta, vai al **436**.

411

Ti ritrovi in un dormitorio, in cui stanno russando molti Orchi. Tutto il loro equipaggiamento, armature di cuoio e spade corte, è appeso ad una rastrelliera sopra le brande.
Da questa stanza ci sono due uscite: una è la scala a chiocciola, e l'altra una porta al centro della parete più vicina alla torre l'ingresso.



Se cerchi di rubare l'equipaggiamento di uno degli Orchi, vai al **311**.
Se esci dalla scala a chiocciola, vai al **446**.
Se decidi di uscire dalla porta verso la torre dell'ingresso, vai al **481**.

412

Ti butti a precipizio nel corridoio e arrivi in una guardiola, dove ci sono quattro Orchi stupefatti. Le





guardie sono sorprese dalla tua comparsa, ma uno di loro ha riflessi abbastanza pronti da suonare l'allarme. Questi richiama l'attenzione di tutti gli Orchi che ti stavano inseguendo. Vai al **318**.

413

Cerchi di aggrapparti al bordo del pozzo, ma le dita ti scivolano sul terreno viscido e cadi verso il basso... Una selva di pali aguzzi sul fondo del pozzo è l'ultima cosa che riesci a vedere, prima di fare una fine spaventosa. Vai al **321**.

414

"Bene" tuona Grogarak, con un sorriso maligno. "Ho aspettato questo momento per anni! Portami subito l'amuleto!"
Se gli porti l'amuleto, vai al **161**.
Se gli lanci l'amuleto senza entrare nel pentagramma, vai al **448**.
Se ti rifiuti di obbedire, vai al **346**.

415

Un paio di giorni dopo stai servendo Malgar a tavola. Gli versi del vino, che servi anche ai suoi compagni di bagordi. Ti tremano le mani, perché sei stremato, sicché rovesci un po' di vino sul vestito preferito di Malgar.
"Maledetto imbranato!" ruggisce furioso, sferrandoti un manrovescio, mentre due guardie ti afferrano per le braccia.
"Sono stufo di vedere la tua brutta faccia! Guardie! Vediamo come se la cava nell'arena!"
Una guardia ti colpisce alla nuca... Vai al **139**.

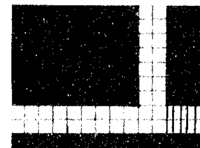
416

Se hai usato un incantesimo nell'arena, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **462**.
Se torni a questo paragrafo, allora vai al **254** e continua a combattere.
Altrimenti, tutti gli INCANTESIMI DI ATTACCO funzionano come sempre, tranne che VADE RETRO NON-MORTO: vai al **254** e continua a combattere dal punto 1 se i lupi (o un lupo) sopravvivono.
Per quanto riguarda gli INCANTESIMI DI DIFESA: INVISIBILITÀ non fa altro che aumentare il tuo BONUS DI DIFESA di un punto, perché i lupi hanno un buon olfatto e sanno comunque dove ti muovi; PASSI funziona soltanto se sei già INVISIBILE: se è così i lupi si allontanano per seguire i falsi rumori e tu vai al **12**; altrimenti, l'incantesimo non ha effetto alcuno e tu vai al **254**; SANARE funziona come al solito: vai al **254**.
Per gli INCANTESIMI MISTI: FLUTTUARE e LUCE non hanno alcun effetto (vai al **254**). Se usi SESAMO, si aprono le sbarre della gabbia verso l'arena e la botola nel soffitto, ma i lupi ti inseguiranno comunque, perciò torna al **254** e riprendi a combattere. PIEDE VOLANTE ti permette di salire sulle pareti della gabbia, ma ricevi 3 PUNTI DI DANNO. Se sei caduto nella gabbia dal soffitto, oppure hai aperto la botola con SESAMO, allora sei in grado di scappare (vai al **394**); altrimenti l'incantesimo esaurisce il suo effetto prima che tu possa raggiungere la botola e torni al **254** per ricominciare a combattere dal punto 5.



417

Ti trovi in cima ad una rampa di scale che conducono verso est. Dalla cima della rampa si dipartono due corridoi, uno verso ovest, l'altro verso nord.



Se decidi di scendere le scale verso est, vai al **237**.
Se decidi di proseguire verso nord, vai al **117**.
Se decidi di proseguire verso ovest, vai al **78**.
Se decidi di cercare una porta segreta verso ovest, vai al **157**.

418

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se non ce la fai vai al **158**.
Se ce la fai, riesci a nasconderti mentre i cavalli vengono circondati, catturati e ricondotti alle stalle. Vai al **358**.

419

SERPENTE DI FUOCO:

8 PUNTI DI FORZA	8 PUNTI DI AGILITÀ
0 BONUS DI ATTACCO	+3 BONUS DI DIFESA
1 PUNTO DI DANNO(*)	(5) PUNTI DI POTERE

(*) *speciale*

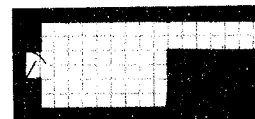
Il Serpente non ti attaccherà, ma tu riceverai 1 PUNTO DI



DANNO dalle fiamme che lo circondano per ogni turno di combattimento in cui non userai la magia.
Inoltre, ogni volta che mancherai il colpo oppure ogni volta che un tuo incantesimo andrà a vuoto, dovrai andare al **492**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **453**.
Se decidi di dartela a gambe, devi cercare di salvarti dagli incantesimi del Serpente: se ce la fai vai al **74**; altrimenti vai al **119**.
Se perdi i sensi vai al **321**.
Se sconfiggi il Serpente di Fuoco, vai al **145**.

420

Ti trovi in una sala da pranzo riccamente ammobiliata, con tavolini bassi e divani per gli ospiti. Sul pavimento c'è un bellissimo mosaico, fatto di mille disegni, e le pareti sono dipinte con arte. Ti guardi in giro e noti due piatti d'oro (del valore di 10 Dobloni d'oro ciascuno), che decidi di prendere con te (annotali sul tuo registro di avventura).



Ci sono due uscite da questa sala: un corridoio che conduce verso est ed una porta di ferro nella parete occidentale. La porta è chiusa a chiave, ma stranamente non c'è nessuna serratura.
Se decidi di proseguire verso est, vai al **320**.

continua



Se cerchi di abbattere la porta, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **35**.
Se decidi di usare SESAMO per aprire la porta, vai al **75**.

421

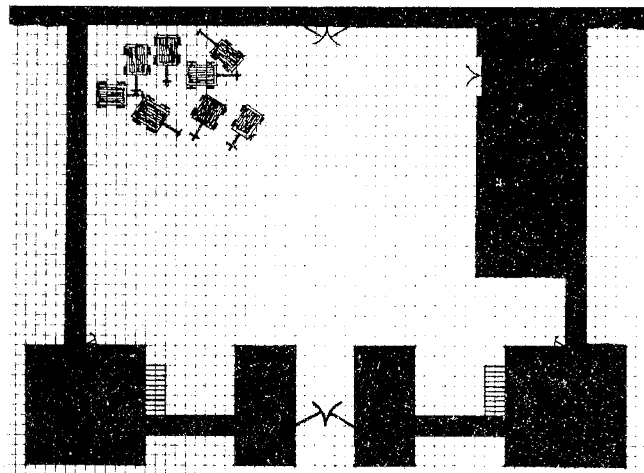
Il giovane ti guarda con grande rispetto, e poi ti augura di aver successo. "Il Signore del Fuoco ha allungato la sua ombra malvagia e terribile sulle terre di Drakensfeld e di Esgaron per troppo tempo. Al mio villaggio si dice che la fonte del suo potere sia nascosta in una caverna nelle viscere della montagna. Ma non so se questo sia vero, o se sia soltanto una leggenda".
Gli chiedi se vuole accompagnarti nella tua missione; ma lui ti risponde, scuotendo il capo amaramente: "Domani dovrò combattere nell'arena, e se io mancassi metterebbero sottosopra tutta la fortezza pur di trovarmi: questo metterebbe in pericolo la tua missione. Infatti probabilmente avrai bisogno di molti giorni per scoprire la sorgente del potere del Signore del Fuoco. È meglio che io resti qui".
Il giovane ti augura un "in bocca al lupo" e chiude la porta. Vai al **409**.

422

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se non ce la fai vai al **158**.
Se ce la fai, riesci a raggiungere i carri senza farti vedere. I carri sono vuoti: devono aver scaricato tutte le merci nel magazzino della fortezza. Davanti a te, sull'altro lato del cortile, c'è il basso edificio per le stalle, mentre nella



parete rocciosa a nord c'è una cancellata di ferro che sembra essere molto solida. Inoltre il cancello è guardato a vista da quattro Orchi, intenti a chiacchierare fra loro per ammazzare la noia.



Se ti avvicini alla cancellata nella parete rocciosa, vai al **358**.
Se ti avvicini alla stalla, vai al **456**.
Se attraversi il cortile verso il lato sud, vai al **395**.

423

Ti trovi in un corridoio che conduce da nord a sud, accanto ad una porta posta nella parete occidentale.
Guardando verso sud ci sono un'altra porta nella parete occidentale e una doppia porta di ferro che sbarra la fine del corridoio.
Guardando verso nord ci sono una doppia porta nella parete orientale ed ancora una porta nella parete occidentale.
Se decidi di proseguire verso nord, vai al **110**.
Se decidi di proseguire verso sud, vai al paragrafo **86**.
Se decidi di usare SESAMO per aprire la porta nella parete occidentale, vai al **149**.
Se decidi di provare ad aprirla con una chiave, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **192**.
Se decidi di abbattere la porta a spallate, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **126**.



424

Riesci a salire lungo le pareti del pozzo con estrema facilità, e sbuchi in un'ampia sala.
Vai al **304**.

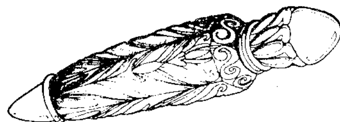
425

La porta si apre su una sala ben ammobiliata, occupata da un grosso Orco. È orrendo anche quando dorme...
Se decidi di lanciare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **264**.
Se decidi di attaccarlo, il tuo primo colpo andrà a segno automaticamente. Vai al **403**, e sottrai i PUNTI DI DANNO che hai appena arrecato all'Orco.
Se invece decidi di chiudere la porta senza fare rumore, vai al paragrafo **11**.



426

Se sei stato sconfitto mentre ti trovavi nella stanza del tuo avversario, vai al **363**.
Altrimenti ti guardi attorno, stordito dalle urla e dallo strepito della folla, con la spada dell'avversario puntata alla gola.
Il Signore del Fuoco, nel suo palco, ha allungato il braccio e sta per indicare col pollice se sopravviverai o sei morrai.
Tira due dadi. Se il risultato è pari vai al **195**. Se è dispari vai al **287**.

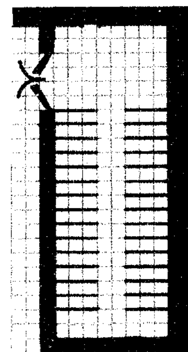


427

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se non ce la fai ricevi 1 PUNTO DI DANNO e vai al **357**.
Se ce la fai riesci ad aprire la botola e a passarci oltre. Poi la botola si chiude alle tue spalle. Vai al **394**.

428

La porta si apre facilmente, e la richiudi prontamente alle tue spalle. Ti trovi ora in una grande sala con due file di box per i cavalli che corrono lungo le pareti occidentale e orientale. La gran parte dei box è occupata dalle bestie, e quando ti vedono i cavalli sbuffano contenti.
Nella parete occidentale, sul lato nord della stalla, ci sono due grosse porte, che danno sul cortile, e accanto a queste ci sono selle, briglie ed altri arnesi ammonticchiati. Dall'altra parte, a sud, ci sono alcune balle di fieno e altro foraggio.



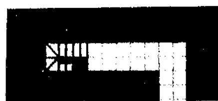
Se decidi di passare dalle porte a ovest per entrare nel cortile, vai al **115**.
Se decidi di cercare nelle stalle, vai al **496**.
Se decidi di cercare fra le selle, vai al paragrafo **3**.
Se decidi di cercare una porta segreta, vai al **45**.
Se decidi di dormire sulla paglia accumulata accanto alla parete sud, per recuperare qualche PUNTO DI POTERE, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **271**.
Se vuoi liberare i cavalli per condurli nel cortile, in modo da creare un po' di confusione per sgattaiolare via senza farti notare dalle guardie, vai al **164**.

429

Ti trovi alla base di una scala a chiocciola. Da qui si diparte uno stretto corridoio, dalle cui pareti trasudano



molti rivoletti d'acqua. Il corridoio porta verso est per poi piegare verso sud.



Se decidi di salire la scala a chiocciola, vai al **308**.
Se decidi di seguire il corridoio verso est e poi verso sud, vai al **97**.

430

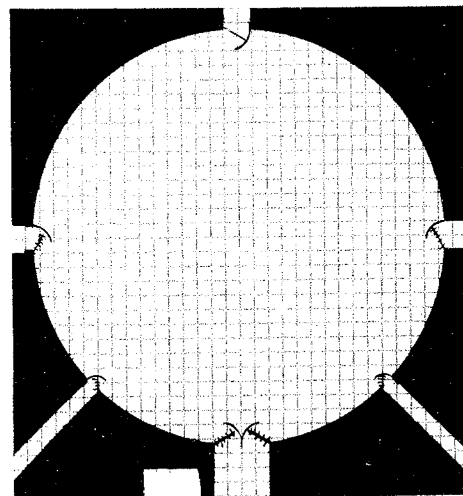
I Guardiani della Morte giacciono al suolo, esanimi. Gli togli l'elemetto: ma si tratta di zombi!
Indossano una cotta di maglia, e portano uno scudo e una lunga spada. Ma addosso a loro non trovi monete, né nient'altro di prezioso. Se decidi di prendere le armi o un'armatura, annotale sul registro di avventura.
Torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

431

Il dragone si sveglia ed esclama: "Passa pure, servitore di Farak".
Se decidi di passare dall'uscita verso sud-est, vai al **177**.
Se decidi di passare dall'uscita verso nord-ovest, vai al **17**.

432

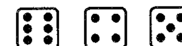
Ti trovi in un'arena coperta di sabbia. Tutt'intorno ci sono le gradinate per gli spettatori, separate dall'arena vera e propria da un alto muro. A sud c'è un palco, coperto da lussuose decorazioni. Nel muro fra l'arena e le gradinate ci sono diverse entrate, a nord, a est, a ovest, a sud-est, a sud-ovest e a sud. Dalla porta a sud proviene il rumore di una conversazione nella rozza lingua degli Orchi.



Se decidi di aprire la porta a sud, vai al **18**.
Se decidi di uscire da una delle altre porte, vai al **100**.
Se decidi di salire sul muro dell'arena per raggiungere le gradinate, vai al **124**.

433

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se non ce la fai vieni scoperto da un Orco di guardia; vai al **288**.
Se ce la fai riesci a nasconderti nel carro, che oltrepassa la cancellata e ti porta così nella tetra, minacciosa parete rocciosa della fortezza... Vai al **242**.



434

La porta nella parete occidentale si spalanca. Quattro Orchi in perfetta tentuta da combattimento (con l'armatura a cotta di maglia) entrano nella stanza.
Se cerchi di nasconderti, vai al **67**.
Se attacchi gli Orchi, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **451**.
Se usi un incantesimo, scrivine il nome e vai al **99**.
Se sei tornato a questo paragrafo dopo aver sconfitto gli Orchi, ne perquisisci i cadaveri. Le guardie indossano una cotta di maglia e portano lunghe spade. Nelle loro saccocce trovi 19 Dobloni d'oro, una chiave del magazzino e una chiave della cancellata. Se decidi di prendere qualcosa, annotalo sul tuo registro di avventura. Vai al **242**.

435

Stai correndo lungo un corridoio di pietra, mentre il rumore dei tuoi inseguitori si fa sempre più vicino.
Ci sono quattro porte alle pareti di questo corridoio, due a sud e due a nord.



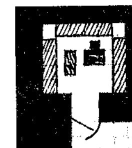
Se decidi di nasconderti dietro a una delle porte a sud, vai al **344**.
Se decidi di nasconderti dietro ad una delle porte a nord, vai al **390**.
Se decidi di fuggire verso ovest, vai al **452**.
Se invece ti lanci contro i tuoi inseguitori, vai al **158**.

436

Se hai già visto la scritta "Vigilare o morire" da qualche parte, allora non trovi nessuna porta segreta. Vai al **401**.
Altrimenti vai al **16**.

437

Appena l'ultimo scheletro stramazza al suolo, noti che la stanza è una biblioteca, con un'uscita verso sud.
Ci sono due tavoli. Su un tavolo c'è una pergamena che descrive il modo per evocare un Demone del Fuoco dal Regno delle Fiamme Eterne, e soggiogarlo al proprio volere servendosi di un amuleto a forma di mano sollevata e circondata dalle fiamme. La pergamena dice anche che il demone obbedisce a chiunque possieda l'amuleto, sempre che il possessore conosca la Parola del Potere necessaria per attivarne la forza magica.
Sull'altro tavolo ci sono due caraffe, una di metallo nero l'altra d'argento.



Se decidi di uscire dalla stanza, vai al **332**.
Altrimenti prendi nota del numero di questo paragrafo.
Se decidi di riposare qui, vai al **388**.
Se decidi di dare un'occhiata nella caraffa nera, vai al **313**.
Se decidi di dare un'occhiata nella caraffa d'argento, vai al **471**.



438

Gli INCANTESIMI DI ATTACCO funzionano tutti, eccetto VADE RETRO NON-MORTO, così come SANARE. Vai al **461** per vedere l'effetto del tuo incantesimo.
Gli INCANTESIMI MISTI non hanno alcun effetto in questa circostanza. Vai al **461** e continua a combattere.
Se usi INVISIBILITÀ per sfuggire a Malgar, vai al **323**, ma se lo usi per qualsiasi altro scopo vai al **461** e continua a combattere.
PASSI funziona solo se sei già INVISIBILE. Se è così vai al **366**; altrimenti vai al **461** e riprendi a combattere.



439

Gli INCANTESIMI MISTI, PASSI e VADE RETRO NON-MORTO non funzionano in questa situazione. Vai al **347** e continua a combattere.
Gli altri INCANTESIMI DI DIFESA e DI ATTACCO funzionano come sempre. Torna al **347** per vedere l'effetto del tuo incantesimo e/o continuare a combattere.

440

Tira due dadi.
Se il risultato è pari, vai al paragrafo **2**.
Se il risultato è dispari, vai al **398**.

441

Il rumore dei passi dell'Orco si fa sempre più debole. Poi tutto è silenzio.
Se decidi di usare SESAMO per aprire la porta, vai al paragrafo **86**.
Se decidi di abbattere la porta a spallate, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **126**.
Se torni a questo paragrafo dal **126**, allora vai al paragrafo **86**.
Se decidi di aspettare l'evolversi degli eventi, vai al **326**.

442

La traversata è semplice.
Se sei diretto alla riva nord, vai al **188**.
Se sei diretto alla riva sud, vai al **459**.

443

Ti trovi in una stanza piena di schiave isteriche. Purtroppo le loro grida attraggono l'attenzione di un gruppo di Orchi, che irrompono nella stanza da tutte le entrate. Vai al **318**.

444

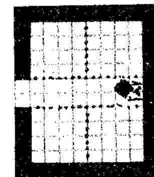
Riesci a sottrarre le chiavi al secondino senza che lui se ne accorga. L'Orco esce e chiude la porta. Prendi nota della "chiave dell'arena" sul tuo registro di avventura.
Con pazienza aspetti per circa un'ora che le acque si siano quietate, poi piano piano apri la porta... Vai al **409**.

445

Nel corridoio, fra le due coppie di celle, scopri che c'è una mattonella del pavimento leggermente fuori posto.



La rimuovi, e sotto trovi un pozzo con una scala a pioli sul lato occidentale.



Se decidi di scendere per questa scala, vai al **480**.
Se decidi altrimenti, vai al **325**.

446

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se non ce la fai, colpisci accidentalmente un secchio di metallo, proprio mentre stai avanzando verso la scala: vai al **232**. Se ce la fai vai al **494**.

447

I tuoi riflessi ti permettono di afferrarti al bordo del pozzo prima di cadere. Resti immobile per un istante, in modo da riprendere fiato e ringraziare la tua buona stella, proprio mentre una delle tue armi precipita nell'oscurità di quella voragine senza fondo (prendi nota della perdita dell'arma sul registro di avventura). Riesci a tirarti fuori dal pozzo senza perdere nient'altro. Torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

448

Grogarak afferra l'amuleto. "Decisione molto molto saggia, amico mio" ridacchia. "Ma, aspetta" dice gongolando e coccolando l'amuleto, "Farak vive ancora!" Grogarak indica uno dei vertici del pentagramma, che



immediatamente s'infiamma. Il fuoco prende a consumare il contorno della figura geometrica, della quale in pochi istanti non c'è più traccia.
"Farak!" tuona il Demone, puntando il dito davanti a sé. "Farak, obbedisci al mio richiamo!"
Come per magia, nel punto indicato appare Farak, con la faccia pallida per il terrore.
Grogarak lo afferra con una delle sue zampe: "Ora io me ne torno al Regno delle Fiamme" dice con tono mellifluo, "ma ho deciso di portarti con me, così potrai ripagarmi di tutti i servigi che ti ho reso in questi anni!"
La demoniaca risata di Grogarak, e le grida isteriche di orrore di Farak si mescolano in una cacofonia infernale, mentre il trono si volatilizza, il cristallo si spezza in mille frantumi e l'immagine proiettata sul muro svanisce di colpo.
Al posto del trono ora puoi vedere la tremolante immagine di una bottega di mercante, come se provenisse da uno specchio deformante, mentre Grogarak e il suo prigioniero precipitano lentamente nel sottosuolo, che si crepa sotto l'assalto delle lingue di fuoco che si levano dal fiume di lava che sta per travolgere ogni cosa.
Se decidi di dartela a gambe, vai al **69**.
Se decidi di dare un'occhiata all'immagine nello specchio, che ora sta al posto del trono, vai al **301**.

449

Se usi l'incantesimo nell'arena, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **462**.
Altrimenti ecco qual è l'azione degli incantesimi.
Gli INCANTESIMI DI ATTACCO funzionano tutti come al solito, eccetto che VADE RETRO NON-MORTO, perciò torna al **241** per vedere l'effetto di quello che hai usato.
INCANTESIMI DI DIFESA: INVISIBILITÀ non fa altro che aggiungere un punto al tuo BONUS DI DIFESA, a causa del fine olfatto della bestia: perciò torna al **241** e continua a combattere; PASSI funziona soltanto se sei già INVISIBILE: se è così il leone correrà dietro ai falsi rumori, allontanandosi, mentre tu vai al **172**; altrimenti devi tornare al **241** e combattere da capo; SANARE funziona come sempre, perciò torna al **241** e continua a combattere.
INCANTESIMI MISTI: FLUTTUARE e LUCE non hanno alcun effetto in questa circostanza, perciò vai al **241** e continua a combattere; SESAMO apre la porta sull'arena e la botola nel soffitto, a meno che non siano già aperte: torna al **241** e continua a combattere; PIEDE VOLANTE ti arreca 4 PUNTI DI DANNO e ti dà la possibilità di camminare sulle pareti della gabbia e di passare dalla botola, ma solo se sei caduto nella gabbia attraverso la botola o l'hai già aperta usando SESAMO (vai al **19**); altrimenti l'incantesimo esaurisce il suo effetto prima che tu possa raggiungerla e aprirla, perciò torna al **241** e riprendi a combattere dal punto 5.

450

Dici al vecchio il tuo nome, e gli confidi che sei venuto quaggiù per tentare di distruggere il potere del Signore del Fuoco. Quando hai finito di raccontargli la tua storia, il vecchio ti guarda un po' perplesso e poi ti chiede se hai del cibo.
Se ne hai e decidi di darglielo, vai al **486**.
Se non ne hai o decidi di non darglielo, vai al **25**.

451

Quattro ORCHI GUARDIANI, ciascuno dei quali possiede:

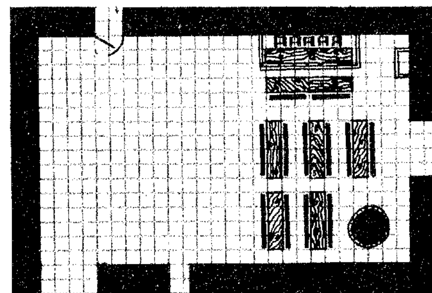
9	PUNTI DI FORZA	8	PUNTI DI AGILITÀ
0	BONUS DI ATTACCO	+2	BONUS DI DIFESA
4	PUNTI DI DANNO	0	PUNTI DI POTERE

Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **487**.
Se decidi di fuggire, vai al **158**.
Se decidi di arrenderti, vai al **474**.
Se sconfiggi gli Orchi, torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.
Se perdi i sensi, vai al **363**.



452

Sei in un'ampia, enorme caverna, che ha tutta l'aria di essere la sala per le riunioni della tribù degli Orchi. Noti che ci sono cinque uscite, ma il rumore di un'orda di Orchi che ti sta inseguendo, proveniente dall'uscita orientale, ti mette in agitazione. Devi fare subito qualcosa. Le quattro possibili vie di fuga consistono in una porticina nella parete settentrionale, un piccolo e stretto corridoio nella parete meridionale, un pozzo nell'angolo sud-orientale, e un ampio corridoio (che conduce verso sud) nell'angolo sud-occidentale.



Se decidi di prendere la porticina nella parete settentrionale, vai al **390**.
Se decidi di entrare nello stretto corridoio nella parete meridionale, vai al **412**.
Se decidi di dare un'occhiata al pozzo, vai al **350**.
Se decidi di buttarti di corsa nell'ampio corridoio nell'angolo sud-ovest, vai al **39**.
Se decidi di andare all'attacco dei tuoi inseguitori, vai al **158**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **273**.

453

Il Serpente di Fuoco ha (5) PUNTI DI POTERE. Se riesce a salvarsi dal tuo incantesimo, vai al **492**.
Solo SAETTA, SONNO e SANARE funzionano in questa circostanza. Se hai usato uno di questi incantesimi vai al **419** per vederne gli effetti.
Altrimenti torna al **419** e riprendi a combattere.



454

Sfondi la porta, e sullo slancio piombi nella camera da letto più riccamente ammobiliata che tu abbia mai visto. Qui sembrano esserci tutti i più fini tesori rubati da Farak nelle sue scorrerie. Accanto ad un magnifico letto con baldacchino c'è un tavolo, sul quale è appoggiato l'amuleto del Signore del Fuoco: una mano sollevata circondata dal guizzo delle fiamme.

Purtroppo Farak è a letto, e lo hai appena svegliato... Vai al **258**.

455

Gli INCANTESIMI MISTI non hanno alcun effetto, perciò vai al **54** e continua a combattere.

Gli INCANTESIMI DI DIFESA funzionano come sempre, ma le grida del gladiatore vengono sentite dagli Orchi... Vai al paragrafo **89**.

Tutti gli INCANTESIMI DI ATTACCO funzionano, eccetto VADE RETRO NON-MORTO: vai al **54** per vedere quali sono gli effetti del tuo incantesimo e poi continua a combattere.

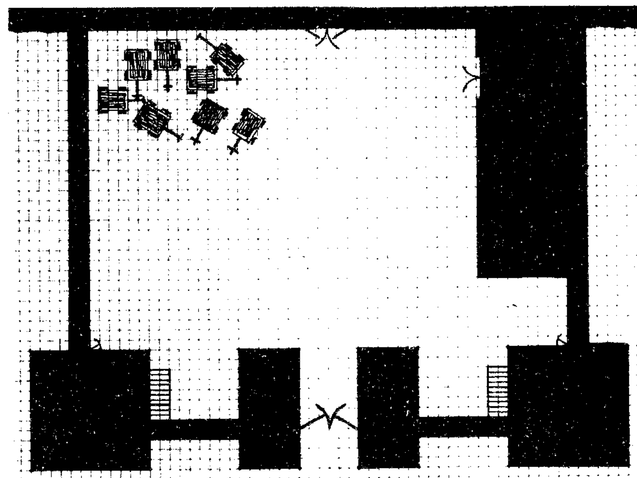
Se il Gladiatore è ancora cosciente ti attaccherà con rinnovato furore, perciò aggiungi 1 punto ai suoi PUNTI DI DANNO e al suo BONUS DI ATTACCO.

456

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.

Se non ce la fai vai al **158**.

Se ce la fai, riesci a raggiungere la stalla senza farti notare. Le porte della stalla sono chiuse con un grosso lucchetto. Dall'altra parte della corte, nell'angolo nord-ovest, ci sono alcuni carri sparpagliati a caso, mentre nella parete a nord del cortile ci sono delle grosse cancellate di ferro, a guardia delle quali ci sono quattro Orchi, che stanno chiacchierando per cercare di ammazzare la noia.



Se cerchi di avvicinarti ai cancelli nella parete rocciosa, vai al **358**.

Se cerchi di avvicinarti ai carri, vai al **422**.

Se cerchi di andare verso il lato meridionale del cortile, recati al **395**.

Se cerchi di aprire le porte della stalla usando SESAMO, vai al **428**.

Se cerchi di aprire le porte della stalla in qualsiasi altro modo, vai al **464**.

457

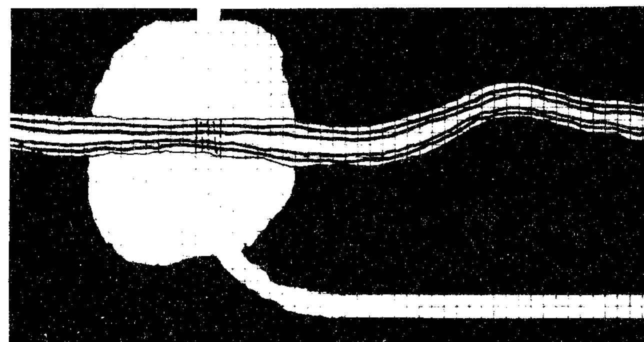
Ti trovi all'estremità meridionale di un corridoio che conduce da nord a sud, di fronte a una grossa doppia porta di ferro. Al di là un Orco di guardia sta dormendo saporitamente; e sopra la sua testa pende una corda, probabilmente collegata a un allarme. Alla cintola, l'Orco ha una grossa chiave.
Guardando verso nord scorgi alcune porte nella parete occidentale e una robusta doppia porta in quella orientale.
Se decidi di proseguire verso nord, vai al paragrafo **86**.
Altrimenti prendi nota del numero di questo paragrafo.
Se decidi di lanciare un incantesimo contro l'Orco, scrivine il nome e vai al **491**.
Se attacchi l'Orco, vai al **249**.
Se cerchi di sottrargli la chiave senza svegliarlo, vai al **38**.
Se sei tornato a questo paragrafo dopo aver sconfitto l'Orco, ne perquisisci il cadavere, e trovi un'armatura di cuoio, una piccola spada, due Dobloni d'oro nel borsellino, e la grossa chiave. Se decidi di prendere qualcosa, annotalo sul registro di avventura. Poi vai al **342**.

458

Purtroppo ti rendi conto che è troppo tardi! I tuoi inseguitori ti sono quasi addosso, e scappare ora sarebbe del tutto inutile.
Se decidi di arrenderti, vai al **363**.
Se decidi di combattere contro gli Orchi, vai al **158**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **273**.

459

Ti trovi sulla riva meridionale di un fiume sotterraneo, in una grotta naturale dal cui soffitto pendono enormi stalattiti. Il fiume taglia la caverna esattamente a metà, scorrendo da ovest verso est. In questo punto un tempo c'era un ponte, che però è marcito col passare degli anni ed è crollato sul fondo del fiume. Ora è coperto di alghe ed erbacce, del tutto inutilizzabile.
Da questo lato del fiume c'è un'uscita, con un corridoio che porta verso sud per poi voltare ad ovest. Sull'altra riva scorgi un altro cunicolo simile a questo.



Se decidi di entrare nel cunicolo a sud, vai al **228**.
Se desideri dormire qui per recuperare alcuni PUNTI DI POTERE che hai perduto, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **257**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **299**.
Se decidi di attraversare il fiume a nuoto, vai al **338**.
Se decidi di balzare sull'altra riva, vai al **373**.



460

Devi mettere alla prova la tua FORZA.
Se ce la fai, la porta si spalanca e tu vai al **53**.
Se non ce la fai, ricevi 2 PUNTI DI DANNO a causa dell'urto violento contro la porta e vai al paragrafo **88**.

461

MALGAR, CAPITANO DEGLI ORCHI:

10 PUNTI DI FORZA	9 PUNTI DI AGILITÀ
+2 BONUS DI ATTACCO	0 BONUS DI DIFESA
5 PUNTI DI DANNO	0 PUNTI DI POTERE

Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **438**.
Se te la dai a gambe, vai al **323**.
Se sconfiggi Malgar, vai al **343**.
Se perdi i sensi, vai al **363**.

462

Se il tuo incantesimo non è SANARE, vai al **116**.
Se usi SANARE, allora devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai, l'incantesimo funziona come al solito: torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.
Altrimenti vai al **116**.

463

Segui il corridoio e scopri che termina in una piccola stanza dalle pareti di pietra, e con il pavimento coperto di paglia.
Improvvisamente senti un forte ruggito alla tua sinistra. Ti volti: c'è un leone che sta per balzarti addosso. Vai al **241** e inizia a combattere dal punto 5.

464

Se con te hai una "chiave del cortile" e desideri provarla, vai al **428**.
Se cerchi di buttar giù la porta a spallate, vai al **158**.
Se decidi di fare qualcos'altro, vai al **456** (ma non dovrai mettere alla prova la tua AGILITÀ) e scegli lì cosa fare.

465

Ti trovi alla sommità di una scala a chiocciola, di fronte ad una porta che dà verso occidente.
La porta è chiusa a chiave.



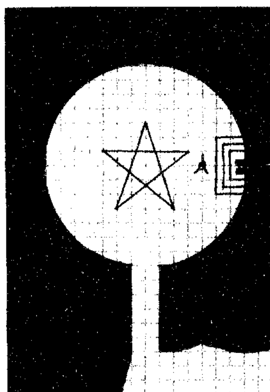
Se decidi di scendere le scale, vai al **396**.
Se cerchi di aprire la porta con una chiave, vai al **374**.
Se cerchi di sfondare la porta, vai al **408**.
Se vuoi usare SESAMO per aprire la porta, vai al **493**.

466

Ti trovi all'estremità nord di un cunicolo che va da nord a sud. A sud il cunicolo conduce verso la caverna del drago, mentre di fronte a te, a nord, c'è una camera circolare. Le pareti e il pavimento di questa camera sono di marmo nero lucidato, le pareti sono ornate di simboli esoterici, mentre al centro, sul pavimento, è inciso un grande pentacolo di rame. A est, contro la parete, tre



gradoni di pietra conducono ad un trono d'oro, posto su un piedistallo. Fra il trono e il pentacolo, su un tripode d'oro, è collocata una sfera di cristallo bianca e piena di fumo.



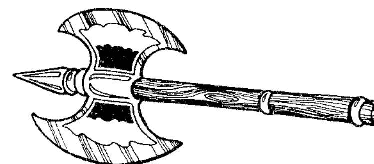
Se decidi di entrare nella camera circolare, vai al **59**.
Se decidi di andare verso sud, vai al **17**.

467

Ti trovi all'uscita sud dell'arena. Si tratta di una porta formata da due grosse griglie di ferro. Ti acquatti e dai un'occhiata attraverso la griglia: ci sono due Orchi seduti su una panca, intenti a chiacchierare.
Se decidi di spostarti verso un'altra porta, vai al **100**.
Se decidi di cercare di aprire i cancelli senza farti notare dagli Orchi, vai al **191**.
Se decidi di lanciare un incantesimo contro gli Orchi, scrivine il nome e vai al **71**.

468

Poco prima del finir del giorno il capitano degli Orchi a guardia del cortile ti si avvicina, affiancato dai suoi soldati. Ad un suo cenno, due guardie ti afferrano e ti legano con una fune, senza che tu nemmeno riesca ad aprir bocca.
"Non sei tanto bravo a far queste cose, eh signorino?" gongola il capitano. "Speriamo che te la cavi meglio nell'arena!"
Il capitano e i soldati sghignazzano sonoramente, poi senti un tremendo colpo alla nuca e perdi sensi... Vai al **139**.



469

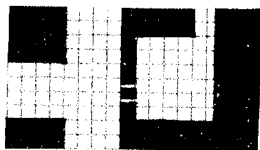
Tira un dado.
Se fai 1 o 2, vai al **121**.
Se fai 3 o 4, vai al paragrafo **89**.
Se fai 5 o 6, vai al **144**.

470

Sei giunto ad un trivio dove un corridoio che proviene da ovest confluisce in un corridoio che va da nord a sud.
Nella parete orientale del corridoio nord-sud ci sono due spioncini, dai quali chi sta dall'altra parte può controllare il corridoio a ovest. Ci dai un'occhiata e vedi



una piccola guardiola, in cui siede un Orco coperto da una cotta di maglia, intento a intagliare un pezzetto di legno.



Se decidi di proseguire verso nord, vai al **150**.
Se decidi di proseguire verso sud, vai al **256**.
Se decidi di proseguire verso ovest, vai al **410**.
Se decidi di usare un incantesimo contro l'Orco, scrivine il nome e vai al **58**.

471

Il liquido di quest'ampolla è dolce e rinfrescante. Ma subito dopo lo sguardo ti si appanna: non ci vedi più, e cadi a terra svenuto... Vai al **363**.

472

Punti la spada alla gola del tuo avversario, e ti volti verso il palco del Signore del Fuoco per vedere cosa deciderà. Noti che gli scagnozzi del Signore del Fuoco sono tutti estasiati per il tuo successo.
Il Signore del Fuoco gira il pollice verso il basso. "Uccidi quel cane, ho perso una fortuna scommettendo su di lui" esclama con voce tonante.
Se ti rifiuti di obbedire, vai al **77**.
Se decidi di uccidere il tuo avversario, come comanda il Signore del Fuoco, vai al **112**.

473

Ti trovi all'estremità settentrionale di un corridoio che va da nord a sud. Di fronte a te c'è un palco da cui si gode una buona vista sull'arena sottostante. Nella parete occidentale del corridoio c'è una rientranza con una piccola ruota metallica inserita nel muro. Ci dai un'occhiata e scopri che gira in un solo verso.



Se decidi di entrare nel palco, vai al **225**.
Se decidi di girare la ruota prima di proseguire verso sud per il corridoio, vai al **117**.
Se decidi di proseguire lungo il corridoio verso sud, ma senza toccare la ruota, vai al **61**.

474

Qualcuno ti colpisce alla nuca e cadi a terra, svenuto. Vai al **363**.

475

Se hai ucciso Malgar, vai al **271**.
Altrimenti vai al **165**.

476

Vai al **338**.



477

Per il modo in cui sono state costruite, queste porte non possono essere forzate dall'interno; perciò devi usare SESAMO se vuoi aprirle.
Se vuoi dire alle ragazze che devi trascorrere almeno una notte di assoluto riposo, prima di avere abbastanza forza per poterle liberare, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **271**.
Le ragazze ti supplicano di liberarle e tu apri la porta orientale, in modo che possano scappare da lì (ma sottrai 2 PUNTI DI POTERE dal tuo registro di avventura).
Se decidi di seguire le ragazze nella loro fuga dalla porta orientale, vai al **420**.
Se vuoi lanciare ancora Sesamo per uscire dalla porta a nord (sottraendo altri 2 PUNTI DI POTERE dal tuo PUNTEGGIO DI POTERE), vai al **120**.

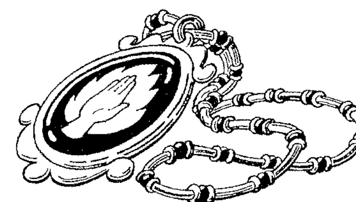


478

È una spada magica! Quando la userai, la spada aggiungerà 1 punto al tuo BONUS DI ATTACCO; inoltre i colpi inferti con questa spada causano 5 PUNTI DI DANNO invece dei soliti 4 di una spada lunga. Prendi nota della spada sul registro di avventura e ricorda che l'aumento del BONUS DI ATTACCO non verrà mai condizionato da un'eventuale perdita di PUNTI DI POTERE.
Torna all'ultimo paragrafo che ti eri segnato.

479

Sottrai le chiavi senza che il secondino sembri accorgersene. Ti siedi sul bordo del letto, molto contento per la tua destrezza, e aspetti che tutto sia tornato alla tranquillità... Ma dopo pochi minuti senti il rumore di stivaloni con le suole rinforzate di metallo, poi la porta si spalanca ed entra il secondino, seguito da dieci Orchi. Furibondo, il secondino ti indica con la mano e urla che sei stato tu a rubargli le chiavi. Gli Orchi immediatamente ti balzano addosso, ti legano e ti conducono al cospetto del Signore del Fuoco.
Vai al **363**.



480

Ti trovi in uno stretto corridoio che va da nord a sud, alla base di una scala a pioli di metallo arrugginito addossata alla parete occidentale. Sui muri di pietra grezza del corridoio scorrono rivoletti d'acqua, la zona



è molto umida. In cima alla scala c'è una botola, sul soffitto del corridoio. A nord il corridoio s'incrocia con un altro corridoio che va da est ad ovest, mentre a sud confluisce in un corridoio anch'esso in direzione est-ovest.



Se decidi di proseguire verso nord, vai al **228**.
Se decidi di proseguire verso sud, vai al **193**.
Se decidi di salire sulla scala di metallo per passare dalla botola, vai al **325**.

481

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se non ce la fai, provochi un gran fracasso che attira l'attenzione degli Orchi. Questi prontamente balzano all'attacco. Vai al **232**.
Se invece ce la fai vai al **26**.

482

CASSA GUARDIANA:

6 PUNTI DI FORZA	6 PUNTI DI AGILITÀ
0 BONUS DI ATTACCO	0 BONUS DI DIFESA
3 PUNTI DI DANNO	0 PUNTI DI POTERE

Se decidi di fuggire, vai al **27**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al paragrafo **81**.
Se la cassa ti sconfigge, vai al **321**.
Se sconfiggi la cassa e Malgar è morto, torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota. Se invece Malgar non è morto, il trambusto attira la sua attenzione, dandogli anche il tempo di indossare l'armatura. Vai al **461**, aggiungendo 3 punti al BONUS DI DIFESA di Malgar (a causa dell'armatura) e inizia a combattere dal punto 5.

483

Come ti avvicini alla porta, senti qualcuno cantare una dolce ninna-nanna.
Se decidi di aprire la porta vai al **28**.
Altrimenti torna all'ultimo paragrafo che ti eri segnato.

484

Il Demone ti guarda con disprezzo: "Tu credi che mi farebbe tanto piacere rendermi tuo schiavo, verme?"
A queste parole solleva la testa, e lascia andare una risata che echeggia da una parete all'altra della stanza. Senza volerlo ti trovi soggiogato dallo sguardo del Demone, che ti attira verso di te con una forza irresistibile... Vai al **161**.



485

L'unico posto in cui scappare è l'arena. Vai al **393**.

486

L'uomo afferra con grande avidità il cibo che gli porgi. È chiaro che è molto affamato, e alla fine ti fa fuori tutte le provviste. Prendi nota di questo sul registro di avventura.
Quando ha finito di mangiare, ti racconta di essere stato un tempo un servitore del Signore del Fuoco, e che una volta tentò di usurparne il potere. Purtroppo venne catturato e fu costretto a trascorrere gli ultimi sei anni della sua vita in queste segrete.
"La fonte del potere di Farak" esclama, "sta nelle caverne sotto la fortezza, ma per poterne avere pieno controllo devi possedere l'amuleto che il Signore del Fuoco porta sempre al collo".
Il vecchio ti ringrazia per il cibo e poi rimette a posto la pietra. Vai all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

487

SANARE e tutti gli INCANTESIMI DI ATTACCO (tranne che VADE RETRO NON-MORTO) funzionano come sempre: vai al **451** per vederne l'effetto.
Gli INCANTESIMI MISTI non hanno alcun effetto su questa situazione, perciò vai al **451** e continua a combattere.
Se ti trovi accanto ai cancelli del cortile e usi INVISIBILITÀ per attraversare l'uscita senza farti vedere dalle guardie, vai al **187**. Se usi PASSI, l'incantesimo funziona soltanto se sei già INVISIBILE: se è così gli Orchi credono che tu sia scappato e ti lasciano perdere, perciò vai al **141**.
Altrimenti vai al **451** e continua a combattere.

488

Ti precipiti in una stanza e ti chiudi la porta alle spalle. Poi ti nascondi. Subito dopo, il rumore dei passi degli Orchi supera la tua stanza: non ti hanno scoperto. Lasci andare un sospiro di sollievo, aspetti per un po', e quando tutto sembra tranquillo esci allo scoperto.
Se sei scappato dalla grande sala, vai al **290**.
Se sei scappato lungo il corridoio e sei entrato nella prima porta che ti è capitato di vedere, vai al **105**.
Se sei scappato lungo il corridoio e sei entrato nella seconda porta che ti è capitato di vedere, vai al **169**.

489

Di fronte a te c'è una stanza ben ammobiliata con un letto, lenzuola pulite e un bacile. Il pavimento di piastrelle rosse è tirato a lucido come uno specchio. Forse si tratta di una delle celle dei gladiatori dell'arena. Sul letto è seduto un giovane molto muscoloso, che solleva lo sguardo ed esclama: "Beh, è già ora di andare nell'arena?"



Se fai finta di essere un secondino e gli dici di essere venuto a vedere se si è nascosto qui un gladiatore scappato da poco, vai al **190**.
Se gli racconti che stai cercando di scappare e gli chiedi se vuole unirsi alla fuga, vai al **294**.
Se gli riveli che hai la missione di distruggere il potere del Signore del Fuoco e gli chiedi aiuto, vai al **421**.



490

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se non ce la fai gli Orchi ti notano e ti attaccano: vai al **44** e inizia a combattere dal punto 5.
Se invece ce la fai, e decidi di salire la scala a chiocciola, vai al **79**; se invece preferisci scendere dalla botola, vai al **114**.

491

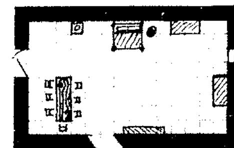
L'Orco possiede 7 PUNTI DI FORZA e 6 PUNTI DI AGILITÀ.
Se è ancora cosciente dopo che gli hai lanciato l'incantesimo, si risveglia molto arrabbiato. Vai al **288**.
Se l'Orco è privo di sensi, invece, lo fai fuori prima che si svegli. Torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

492

Devi cercare di difenderti dall'incantesimo.
Se ce la fai vai al **419** e continua a combattere.
Altrimenti vai al **119**.

493

La porta si apre sulla stanza da letto più riccamente ammobiliata che tu abbia mai visto, piena dei più bei tesori che il Signore del Fuoco ha razziato nel corso delle sue scorribande. Un letto con un ornatissimo baldacchino, sul quale Farak dorme saporitamente, troneggia nella stanza. Su un tavolo accanto al letto c'è l'amuleto, raffigurante una mano sollevata circondata dalle fiamme.
Ci sono due porte in questa stanza, una nella parete orientale, l'altra in quella occidentale.



Se decidi di attaccare Farak, vai al **23**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **64**.
Se strisci attraverso la stanza per sottrarre a Farak l'amuleto, vai al **167**.
Se chiudi la porta piano piano e torni indietro per la strada da cui sei arrivato qui, vai al **200**.

494

Ti trovi a mezza via su una scala a chiocciola, di fronte a una porta di legno massiccio. La porta non è chiusa a chiave, e da dietro proviene il rumore inconfondibile di gente che russa.



Se sali la scala a chiocciola, vai al **335**.
Se scendi la scala a chiocciola, vai al **79**.
Se apri la porta, vai al **377**.

495

Non trovi nessuna porta segreta, ma scopri in compenso una botola nel soffitto.

Se decidi di scalare la parete fino alla botola, vai al **43**, oppure al paragrafo **7** se usi PIEDE VOLANTE.
Se decidi di prendere il corridoio, vai al **432**.

496

Nella stalla dei cavalli non c'è niente di interessante.
Tira due dadi.
Se il risultato è dispari vai al **428**.
Se è pari, un Orco si accorge di te e ti attacca. Prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **249**.
Se torni a questo paragrafo dopo aver sconfitto l'Orco, noti che indossa un'armatura di cuoio, porta una spada corta e possiede due Dobloni d'oro nel borsellino. Se vuoi tenere qualcosa con te, prendine nota nel registro di avventura. Vai al **428**.

497

Ti trovi all'estremità settentrionale di un corridoio che va da nord a sud. Il corridoio è chiuso da una grande griglia metallica, serrata con un grosso lucchetto. Davanti alla griglia sta seduto un Orco di guardia, il quale in realtà sta dormendo saporitamente: dalla sua tasca penzola una grossa chiave.



Se decidi di tornare verso sud, nel corridoio, vai al **159**.
Altrimenti prendi nota del numero di questo paragrafo.
Se decidi di lanciare un incantesimo contro l'Orco, scrivine il nome e vai al **491**.

continua



Se decidi di attaccare l'Orco, vai al **249** e inizia a combattere.
Se cerchi di sottrarre all'Orco la chiave senza che se ne accorga, vai al **118**.
Se torni a questo paragrafo dopo aver sconfitto l'Orco, addosso gli trovi una armatura di cuoio, una lunga spada, due Dobloni d'oro nel borsellino, e, naturalmente, la grossa chiave. Se vuoi prendere qualcosa, annotalo sul tuo registro di avventura. Vai al **153**.

498

Il Campione barcolla indietro nella sua stanza e stramazza al suolo. Indossa una cotta di maglia, porta una spada lunga molto ben lavorata e possiede 12 Dobloni d'oro nel suo borsellino. Se decidi di prendere qualcosa, annotalo sul registro di avventura.
Se decidi di prendere anche la spada, annotati il numero di questo paragrafo e vai al **478**.
Quando hai finito la perquisizione e hai preso tutto quello che vuoi, vai al paragrafo **6**.

499

L'Orco possiede 8 PUNTI DI FORZA e 7 PUNTI DI AGILITÀ.
Se dopo l'incantesimo è ancora cosciente, vai al **288**.
Altrimenti lo finisci prima che si svegli. Lo perquisisci e gli trovi addosso un'armatura di cuoio, una spada corta e due Dobloni d'oro. Se decidi di tenerti qualcosa, prendine nota sul tuo registro di avventura.
Se prima di essere catturato ti eri travestito da carrettiere, vai al **209**.
Se ti eri travestito da scriba, vai al **372**.

500

Sei nella grande sala dei banchetti, seduto comodamente sulla sedia a bere del buon vino e a osservare la moltitudine rumorosa degli invitati. Il Barone di Drakensfield e il Conte di Esgaron stanno dando una grande festa per celebrare la sconfitta del Signore del Fuoco. Tu, naturalmente, ne sei l'ospite d'onore.
Il Conte, anche lui seduto come te al tavolo d'onore, ti dà un colpetto ai fianchi: è arrivato da poco e vuole sentirti raccontare come sono andate le cose.
"Su, dai, avanti!" esclama impaziente. "Racconta cos'è successo!"
"Beh, mio signore, siamo fuggiti dalla montagna e il dragone è volato via verso nord come gli avevo comandato. Mi sono girato e ho visto ondate di fumo, cenere e lava sprizzare dall'uscita da cui eravamo appena passati. La lava stava per travolgere tutta la fortezza. Credo che nessuno là dentro si sia salvato.
E meno male che il dragone non se n'è accorto, altrimenti dubito molto che adesso sarei qui a conversare amabilmente con voi! Dopo un po' siamo arrivati su una strada, e ho ordinato al dragone di seguirla finché non ho visto una carovana di mercanti che viaggiava verso nord. Allora ho comandato al dragone di atterrare e di lasciarmi scendere qualche miglio più avanti, per non spaventare i cavalli; poi gli ho ordinato di tornare alla fortezza e di aspettarmi laggiù. Credo che il dragone abbia avuto una calda accoglienza alla fortezza, ah ah! Quando è arrivata la carovana ho chiesto un cavallo. Per fortuna conoscevo uno dei mercanti, perché avevo viaggiato con lui qualche settimana prima. Mi ha pre-

stato un cavallo che mi ha portato fin qua. Poi ho raccontato al mercante che ero stato rapito dai briganti lungo la via, pensando che al Barone e a voi, signor Conte, avrebbe fatto piacere sapere la notizia per primi".
"Gran bel lavoro, ragazzo!" si congratula il Conte, sollevando la coppa per un brindisi.
A questo punto il Barone si alza e ordina il silenzio.
"Oggi nomino solennemente questo giovane Signore del Feudo di Redmarsh e Winderby, un tempo possesso di quel traditore di mio fratello, Sir Roderick: che questi feudi gli possano arrecare felicità e prosperità!"
E a queste parole la folla lancia un boato di esultanza.

EPILOGO

Quando l'applauso della folla si attenua, il Barone ti dà un colpetto sulla spalla e si piega verso di te per parlarti...
"A proposito di briganti" dice, "ho sentito dire che nel tuo castello si è insediata una banda di tagliagole, e che da lì compiono numerose scorrerie nelle campagne circostanti. Beh, io volevo mandare i miei soldati a dare una lezione a quei dannati furfanti; ma, visto che sei tornato, mi pare logico che sia *tu* a occuparti di loro, in modo che non sentiamo più parlare di questi maledetti BANDITI DI REDMARSH!"

NOME:

PUNTEGGIO DI FORZA
PUNTI DI FORZA
BONUS DI ATTACCO

PUNTEGGIO DI AGILITÀ
PUNTI DI AGILITÀ
BONUS DI DIFESA

PUNTEGGIO DI POTERE
PUNTI DI POTERE

ARMA N. 1 .... PUNTI DI DANNO
ARMA N. 2 .... PUNTI DI DANNO
ARMA N. 3 .... PUNTI DI DANNO

ARMATURA — BONUS DI DIFESA

SCUDO — BONUS DI DIFESA TOTALE

EQUIPAGGIAMENTO
LANTERNA

TESORO
(DENARO, GEMME, ECC.)

NOME:

PUNTEGGIO DI FORZA
PUNTI DI FORZA
BONUS DI ATTACCO

PUNTEGGIO DI AGILITÀ
PUNTI DI AGILITÀ
BONUS DI DIFESA

PUNTEGGIO DI POTERE
PUNTI DI POTERE

ARMA N. 1 .... PUNTI DI DANNO
ARMA N. 2 .... PUNTI DI DANNO
ARMA N. 3 .... PUNTI DI DANNO

ARMATURA — BONUS DI DIFESA

SCUDO — BONUS DI DIFESA TOTALE

EQUIPAGGIAMENTO
LANTERNA

TESORO
(DENARO, GEMME, ECC.)

2



unicorno

IL SIGNORE DEL FUOCO

Una classica ambientazione fantasy, tra foreste tenebrose e fortezze inespugnabili, con una straordinaria libertà di azione e movimento.

In questo libro il protagonista sei tu.
Dall'alto della sua misteriosa fortezza, il Signore del Fuoco terrorizza le campagne circostanti con una serie di scorrerie che ormai hanno ridotto in miseria i contadini dei dintorni. Devi penetrare nella fortezza e spegnere il potere di questo malefico signore... ma il tuo compito non sarà così facile: la fortezza è in realtà un labirinto, una serie interminabile di corridoi, di fiumi sotterranei, di pozzi, di grotte, di trabocchetti in cui la morte è sempre in agguato.

In questo libro il protagonista sei tu.
Segui le tracce dell'Unicorno...

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-539-X



7068539X

L. 11.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu